

# GEN 4 ERATION

## ARMORED FIST

Le Comanche terrestre !



**MULTIJOUEUR**

24 jeux  
pour s'éclater  
à plusieurs



**INCROYABLE !**

Le retour du Capitaine Blood  
et des Izwals...

**CES DE CHICAGO**

23 PAGES DE FOLIE

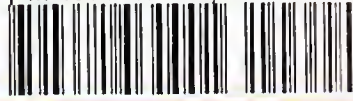
- Les nouvelles machines
- Les casques virtuels
- Tous les jeux de la fin d'année



**5 SOLUCES  
COMPLÈTES**

Return to Zork  
Sim City 2000  
Dracula Unleashed  
Heimdall 2  
Black Sea

M 4681 - 69 - 30,00 F





# La gamme la



## Sound Blaster Discovery CD16

Le **+**cool pour les plus juniors

Il faut bien commencer un jour ! Avec Sound Blaster Discovery CD16, tu démarres à fond les manettes, même si tu n'as jamais touché au multimedia. Tu captes tout et tu touches un max avec les deux titres CD top.

**2913 FHT**  
Prix maximum conseillé  
**3455 TTC**

**CONTENU :** carte audio Sound Blaster 16 ▼ lecteur CD-ROM interne  
▼ hauts-parleurs ▼ 2 jeux CD : Conspiracy (VF) et Syndicate (VF).

## Game Blaster CD16

Le **+**décapant pour les plus destroy

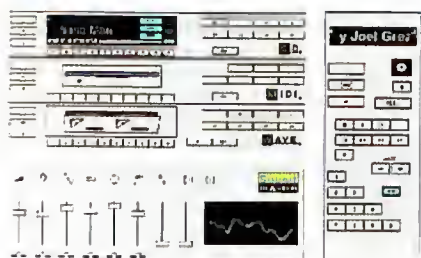
Branché direct sur l'aventure, tu joues les Maksim Rukov ou les Luc Skywalker. Bref, des mega titres CD toujours au top, livrés avec les tout derniers accessoires du multimedia, dont un joystick hyper in.



**3368 FHT**  
Prix maximum conseillé  
**3995 TTC**

**CONTENU :** carte audio Sound Blaster 16  
▼ lecteur de CD-ROM interne ▼ hauts-parleurs  
▼ joystick ▼ 7 titres CD : Iron Helix (Manuel VF), Rebel Assault (Manuel VF), Conspiracy (VF), Syndicate (VF), Sim City 2000 (US), Lemmings (US) et Indy 500 (US).

**Nouveaux logiciels avec télécommande intégrée**



# et les CD au

**CREATIVE**  
CREATIVE LABS



# plus,



**3807FHT**  
Prix maximum conseillé  
4515 TTC

## Sound Blaster Edutainment CD16

### Le +challenge pour les plus intellos

C'est le kit parfait pour les mordus du bahut. Ben oui, il n'y a pas de honte à connaître l'auteur de La Joconde ou la date de Marignan ! D'autant que tu peux apprendre tout ça entre une petite exploration de l'hyper espace ou une grande bataille du secondaire (l'ère, pas les études !!). Encore des CD top et Voice Assist pour plus de fun.

**CONTENU :** carte audio Sound Blaster 16  
▼ lecteur CD-ROM interne ▼ hauts-  
parleurs ▼ microphone ▼ 9 titres CD :  
Conspiracy (VF), Syndicate (VF),  
Rebel Assault (Manuel VF), Speed (US),  
Kid Pix (VF), Scooter's Magic Castle (VF),  
3D Dinosaur Adventure (US), Columbus  
et English in Touch (VF).



**2242FHT**  
Prix maximum conseillé  
2659 TTC

## Sound Blaster AWE 32

### La +techno pour les plus oufs

La toute dernière sortie des cartes audio Sound Blaster. Tu vois le style : maxi performante, hyper éclatante. Côté D.J., tu peux y aller : avec une bonne centaine d'instruments de musique et des tas d'effets sonores en mémoire, une super restitution du son CD et de la voix, tu fais ce que tu veux sur ton PC. Sans parler des titres CD du Top 50 !

*Livrée avec micro  
haute performance*



**CARACTÉRISTIQUES :** polyphonie 32 voix avec  
synthèse sonore Advanced WavEffects™  
▼ synthétiseur E-mu 8000 ▼ circuit  
Advanced Signal Processor intégré  
▼ téléchargement de fontes sonores  
SoundFont™ ▼ 512 ko RAM, extensible  
à 28 Mo ▼ effets réverb, chorus et  
Qsound ▼ triple interface CD-ROM :  
Creative, Sony et Mitsumi.

# top du top !

CONTACT & INFOS

**3615**  
**CREATIVE**  
**3617**

Le multimedia des pros, des intellos et des affreux jojos...



**Ensemble, nous pouvons écraser la Rébellion...**

# **STAR TIE FIGHTER WARS**

# **REJOIGNEZ-MOI !**



TIE Fighter game - 1994 LucasArts Entertainment Company. X-Wing game - 1992 LucasArts Entertainment Company. TIE Fighter and X-Wing are trademarks of Lucasfilm Ltd. Star Wars is a registered service mark of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. LucasArts and Muse are trademarks of LucasArts Entertainment Company. IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc. Muse U.S. Patent No. 5,315,037.

**Disponible sur IBM PC 3.5" avec manuel en français  
Version française intégrale en septembre**







# DES DETECTIVES PRIVES QUI NE MACHENT PAS LEURS MOTS



Essayez d'imaginer la petite cervelle de Max qui éclabousse votre moniteur en 256 couleurs

Il fallait que j'parle, ou j'aurais tout gardé pour moi jusqu'à e'que ma tête explose !



## HIT the ROAD™



**UBI SOFT**  
Entertainment Software  
28, rue Armand Carrel  
93108 Montreuil Cedex

## VERSION FRANÇAISE INTEGRALE Disponible sur CD-ROM PC

Une comédie policière interactive pour ceux qui préfèrent entendre les tirades de nos deux flics en peluche plutôt que de les lire !  
Plus de 3 heures de dialogues délirants !

Sam & Max Hit the Road game © 1993 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Sam & Max is a trademark of Steve Purcell. The LucasArts logo is a registered service mark of LucasArts Entertainment Company. LucasArts is a trademark of LucasArts Entertainment Company.

## Jouez et gagnez

le top pour vos micros,  
**DES LECTEURS CD ROM**  
**DES PACKS MULTIMÉDIA**  
**VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR**  
**CD, PC, AG**

36 68 22 24



TÉLÉPHONEZ VITE AU

# 36 68 22 24

2Fr19 par minute





### • DISQUETTE GRATUITE

Découvrez dès aujourd'hui les démos gratuites de la rentrée.

PAGE 8

### • LA RÉDAC EN FOLIE

On a profité des vacances pour se muscler un peu !

PAGE 10

### • KID PADDLE

Ce mois-ci, Midam se moque de Cool Spot. Ça ne rigole pas...

PAGE 11

### • COURRIER DU TEIGNARD

Le Teignard répond à toutes vos questions... Toutes !

PAGE 12

### • NEWS

Psygnosis dévoile sa gamme de fin d'année, tout comme Sierra-On-Line, Disney se lance dans la réalité virtuelle, 3DO annonce sa nouvelle console, Atari lance officiellement la Jaguar en France et la cartouche Action Replay pour PC est disséquée.

PAGE 14

### • PREVIEWS

Armored Fist, le nouveau jeu des auteurs de Comanche, mais aussi le retour du Capitaine Blood dans Commander Blood.

PAGE 28

### • REPORTAGE CES DE CHICAGO

Cet été, Chicago accueillait l'ensemble du milieu des jeux vidéo. Un salon marqué par des centaines de nouveautés pour PC et CD-Rom, mais aussi par un paquet de nouveautés pour 3DO.

PAGE 54

### • TESTS

Le PC se porte bien avec des jeux comme Outpost, Dark Legions ou Battle Bugs, mais c'est l'Amiga qui frappe fort avec ses multiples hits...

PAGE 76

### • ABONNEMENT

Recevoir Gen4 chez soi, avec la disquette, c'est possible !

PAGE 98

### • MÉGATEST

LES JEUX MULTIJOUEURS  
Jouer à plusieurs, il n'y a rien de tel pour s'éclater... Nous avons sélectionnés les meilleurs.

PAGE 122

### • SOLUCES

C'est l'avalanche ce mois-ci avec les soluces de Return to Zork d'Activision, de Black Sect de Lankhor, d'Heimdall 2 de Core Design et de Dracula Unleashed de Mindscape.

PAGE 134

### • ASTUCES

Alors comme ça, vous ne vous en sortez pas avec Sim City 2000 ? Heureusement que nous sommes là, non ?

PAGE 150

### • DÉMOS

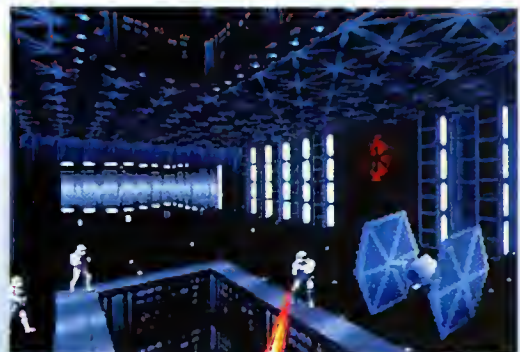
PAGE 154

### • LES PETITES ANNONCES

PAGE 162

## Sweet Home, Chicago

**Le CES d'été se tenait peut-être plus tard que les années précédentes, mais il n'en était pas moins l'un des meilleurs depuis longtemps. De nouvelles machines, le retour en force de la micro (et surtout du CD-Rom PC) ainsi que l'arrivée des premiers casques virtuels. Un salon chargé, quoi !**



**p 54**

## Tests



## Outpost

**La conquête de l'espace comme thème d'un jeu de stratégie somptueusement réalisé par Sierra-On-Line et génialement écrit par des ex de la Nasa.**

## Kid Chaos

**Magnetic Fields, les auteurs des géniaux Turbo Lotus ou des Supercars reviennent à l'assaut de l'Amiga. Kid Chaos est un jeu de plate-forme fantastique, édité par Ocean, qui rappelle vraiment Sonic, avec des tonnes de niveaux bonus originaux.**





# À plusieurs, c'est mieux !

Ce mois-ci, on s'attaque aux jeux multijoueurs, et il faut dire que la rédaction a pris un vrai plaisir à tester tous les produits du genre (parfois même un peu trop, il est vrai)...



**p 131**

## Le retour des micros !



Malheur à ceux qui n'ont pas crus en la micro ! Malheur à ceux qui ont pariés sur le marché des consoles et ont délaissé depuis plusieurs mois les micro-ordinateurs.

Malheur à l'Amiga, dont Commodore ne donne vraiment plus de nouvelles, et dont les jeux risquent de disparaître rapidement des rayons de nos revendeurs favoris.

Les jeux micros viennent peut-être de connaître leurs pires années. Cependant, le CES (Consumer Electronics Show) de Chicago était porteur d'une bonne nouvelle : la micro est de retour.

Et puis le phénomène s'inverse soudainement. La montée en puissance du PC et du CD-Rom PC a redonné confiance aux éditeurs... Certains avouent que l'écroulement du marché console les pousse à développer surtout sur PC. Ainsi Acclaim, plus connu pour ses Mortal Kombat et ses NBA Jam sur consoles débarque aujourd'hui en micro.

Jetez-vous sur le reportage du CES, et découvrez les merveilles qui vous attendent bientôt !

Stéphane Lavoisard

## Page 76

### Index des jeux testés

Alien Legacy (PC)	114
Alone in the Dark (3DO)	76
Apidya (Amiga)	76
Banshee (CD32)	76
Battle Bugs (PC)	116
Burning Soldier (3DO)	96
Crystal Caliburn (PC)	76
Dark Legions (CD-Rom PC)	88
Disposable Hero (CD32)	76
Empire Soccer (Amiga)	76
Fifa Soccer (PC)	102
Gridders (3DO)	76
Harpoon II (PC)	100
Heimdall 2 (CD32, PC et CD PC)	76
Inherit the Earth (PC)	108
Ishar 3 (PC & ST)	76
Jurassic Park Interactive (3DO)	76
Kid Chaos (Amiga)	110
Leisure Suit Larry 6 (CD-Rom PC)	76
Lost in Time 1 & 2 (Mac)	76
Outpost (CD-Rom PC)	82
Planète Foot (PC)	104
Powered Kingdom (3DO)	120
Rebel Assault (CD-Rom Mac)	112
Shock Wave (3DO)	106
Star Trek 25 <sup>th</sup> Anniversary (CD PC)	76
Soccer Kid (PC)	76
Terminator Rampage (CD-Rom PC)	76
Universe (Amiga)	92
Wild Cup Soccer (Amiga)	76

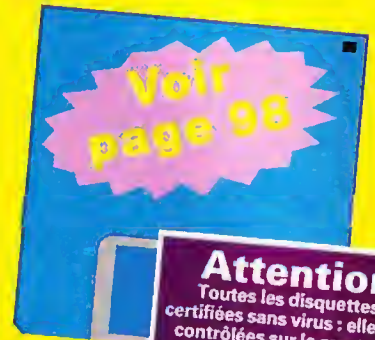
**p 82**

**p 110**

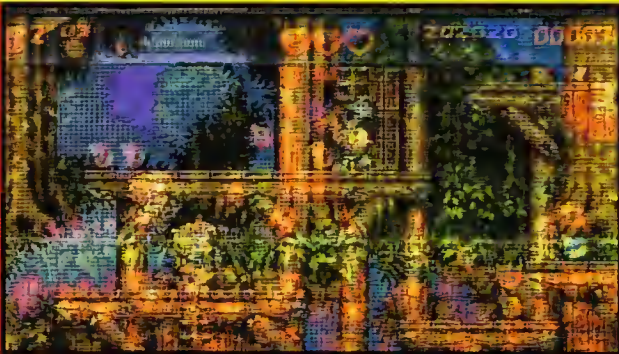


# DISQUETTES GRATUITES !

Dès le mois prochain, ne manquez pas nos démos jouables exceptionnelles et gratuites. Grâce au coupon que vous trouverez en page 98. Il suffit de cocher le format désiré, d'inscrire très lisiblement vos coordonnées et vous recevrez chez vous la démo destinée à votre machine, en moins d'un mois !



AMIGA



## Ruff'n Tumble

Les jeux de plate-forme sont légion. Renegade est un des maîtres en la matière. Leur prochain titre s'annonce déjà exceptionnel avec un personnage sympathique, Ruff, et des tonnes de niveaux, de bonus, de pièges, d'ennemis... La démo que nous vous proposons permet de découvrir pratiquement tout le premier niveau. Elle fonctionne aussi bien sur Amiga 500 que sur 1200. Pour la lancer, insérez la disquette dans votre lecteur et allumez votre machine. Patientez quelques secondes et appuyez sur le bouton du joystick pour jouer.

PC



## Chaos Engine

Avec les nombreux retards et les tonnes de gros produits prévus pour le mois prochain, il est difficile de faire un choix si tôt. Nous pouvons déjà vous proposer une démo jouable de Chaos Engine, le célèbre jeu de Renegade. Si quelque chose de mieux nous tombe entre les mains, on avisera... Pour installer la ou les démos sur votre ordinateur, tapez <Instalac> si votre lecteur 3,5 pouces est le <A:> ou <instalbc> si c'est le <B:>.

ST



## Ishar 3

Un des tous derniers produits sur ST bénéficie, grâce à Silmarils, d'une excellente version. Découvrez une démo jouable de ce jeu de rôle fabuleux. Elle est entièrement jouable à la souris, via un système d'icônes très complet. Pour lancer la démo, insérez la disquette dans le lecteur, allumez l'ordinateur et patientez une minute. Vous allez alors arriver sur l'écran de jeu. À vous de jouer !

MAC



## Theme Park

Après Syndicate le mois dernier, nous espérons pouvoir vous proposer Theme Park. Dans le cas contraire, nous avons toujours sous le coude quelques DP assez exceptionnels. Insérez la disquette dans votre lecteur et lisez le fichier <lisez.moi> (grâce à Teachtext) pour savoir comment utiliser la ou les démos du mois.







# Holiday's game over

Toutes les bonnes choses ont une fin, les vacances n'échappent pas à la règle. Après avoir passé l'année assis devant notre écran, nous avons bien besoin de ces vacances sportives pour sculpter nos corps d'athlètes... La rédaction vous souhaite une bonne rentrée.



## Stéphane Lavoisard, le retour du stratège fou

Constat pénible et inquiétant : à force de contacts permanents avec des ordinateurs, Stéphane a muté. Il nous a avoué avoir contacté plus de 50 agences de voyage et calculé 612 vols en prenant en compte 18 compagnies aériennes et 26 types d'avions pour préparer son escapade de deux semaines aux États-Unis. Au final, il a passé ses vacances en Nouvelle-Guinée à jouer à Nadia, Battle Bugs et Tie Fighter, après avoir inversé son numéro de vol.



## Olivier Canou, plus blanc que blanc

La question a fait le tour des rédactions : mais où a-t-il passé ses vacances ? D'après ses dires : en Espagne, mais comment le croire ? On ne rentre pas de trois semaines de vacances dans un pays réputé ensoleillé aussi blanc qu'un éclat d'albâtre. Après un interrogatoire musclé, il a avoué avoir passé l'été en fermé dans une cave humide à s'entraîner à Bomberman. Quelle pitié... il a aussi concédé quelques pauses sur Dark Legions et Battle Bugs.



## Gilles Sauer, le sadique de service

C'est notre secrétaire de rédaction, un véritable bourreau des rédacteurs. Son plaisir consiste à prendre en défaut un rédacteur à la traîne ou de relever une phrase grammaticalement incorrecte pour tourner aussitôt son auteur en dérision. C'est un monstre... un vampire qui tire son énergie vitale de la peur qu'il inspire aux autres. Toutes les tentatives pour s'en débarrasser (clavier piégé, souris enduite de curare...) échouent invariablement. Affreux, affreux, affreux !



## Aurélien Vachette, autant en emporte Gravis

Devant l'insistance de ses proches, Aurélien s'est décidé à consulter un psy au sujet des rêves nocturnes dans lesquels il déclare sa flamme à Gravis, sa carte son. Après quelques séances, le psy a commencé l'écriture d'un livre provisoirement intitulé : « Le complexe d'infériorité informatique » et Aurélien s'est décidé à régulariser sa situation en se mariant. En cadeau de noces, il compte offrir à sa chère Gravis : Tie Fighter et Harpoon II.



## Didier Latil, quand Lupin croise Icare

Après s'être pris de passion pour le parapente, Didier voulut tuer son ennui en tentant une escapade aérienne nocturne lors de ses vacances en Bretagne. Il a fallu huit jours pour le retrouver à demi agonisant à 400 km de son point d'envol. Coincé à l'intérieur de l'Aiguille Creuse des falaises d'Étretat, il s'est occupé en chassant les mouettes au lance-pierres et en jouant à Outpost et Sensible Soccer 1.2 sur son inséparable portable.



## Yann Renouard, des vacances arrosées

Après son échec au concours des Bretons saouls, Yann a profité de son séjour dans les Pyrénées pour ramener quelques bouteilles d'Espagne. Tout marcha à merveille, une seule erreur : avoir invité Didier et Stéphane à son retour. Pas une des 200 bouteilles ne survécut à la descente des deux joyeux drilles. Après avoir pleuré des heures et des heures devant les cadavres de bouteilles vides, il se console aujourd'hui en jouant à Battle Bugs et Outpost.



## Michel Houng, garde à vous

Il est parti pour 10 mois de vacances. Les commandos de Vincennes lui ont préparé la couchette standard d'1,50 m de long sur 40 cm de large. Un casque posé sur un demi-centimètre de cheveux, un sac plein de briques sur le dos, il fait ses quelques 600 pompes quotidiennes. Il passe ses soirées à une fenêtre du troisième étage en train de scier les barreaux en hurlant : « Laissez-moi sortir ! » Si non, il jouait à Banshee et Universe... tient bon !



## Thierry Falcoz, mais c'est qui ce Falcoz ?

Il en fallait bien un pour garder la rédaction pendant les vacances et à défaut de berger allemand, nous avons enfermé la jeune recrue dans nos bureaux pendant un mois. Il s'est donc entraîné comme un fou à Burning Soldiers, Kid Chaos et Dark Legions, sans oublier d'acheter une console Super Nintendo pour essayer d'améliorer son jeu de jambes à Bomberman. (Ndsr : Mais qui c'est ce Falcoz ? Il a vraiment acheté une Super Nintendo... mais pour faire quoi ?)

### TOP GEN

- 1 • Sim City 2000 (PC-AM)
- 2 • Doom (PC)
- 3 • Ultima VIII (PC)
- 4 • The Settlers (AM-PC)
- 5 • Dune 2 (AM-PC)
- 6 • Day of the Tentacle (PC)
- 7 • Hired Guns (AM)
- 8 • Civilization (PC)
- 9 • Rebel Assault (CD-Rom PC)
- 10 • UFO (PC-AM)

### TOP RÉDAC

- 1 • Dark Legions (CD-Rom PC)
- 2 • Tie Fighter (PC)
- 3 • Super Bomberman (SNES)
- 4 • Battle Bugs (PC)
- 5 • Outpost (CD-Rom PC)
- 6 • Sensible Soccer 1.2 (AM)
- 7 • Theme Park (PC-AM-MAC)
- 8 • UFO (PC-AM)
- 9 • Al Qadim (PC)
- 10 • Shockwave (3DO)

### TOP PREVIEWS

- 1 • Lands of Lore 2 (CD-Rom PC)
- 2 • Under a Killing Moon (CD-Rom PC)
- 3 • Colonization (PC)
- 4 • Dragon Lore (CD-Rom PC)
- 5 • LBA (CD-Rom PC)
- 6 • WC3 (CD-Rom PC)
- 7 • Estetica (CD-Rom PC)
- 8 • System Shock (PC)
- 9 • Phantasmagoria (CD-Rom PC)
- 10 • World of Sensible Soccer (AM)



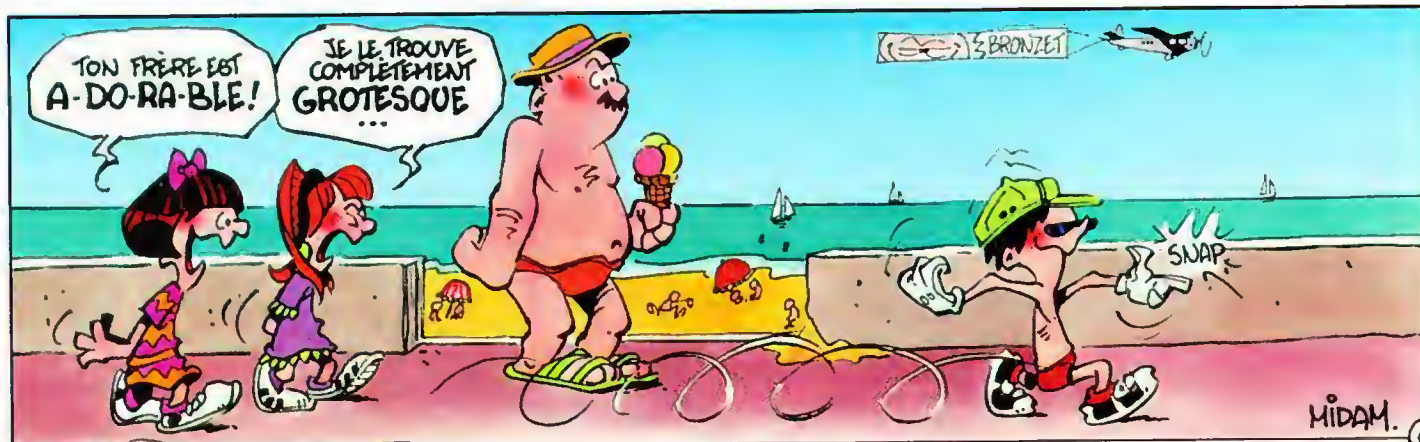


# KID PADDLE



Cool Spot

par MIDAM



MIDAM.

6



Nous voilà de retour après deux mois à farnienter au soleil. Pendant ce temps, je constate que vous n'avez pas chômé : c'est à croire qu'il n'y a rien à faire sur les plages à part nous écrire. De toutes façons, ça fait vraiment plaisir.



## Morceaux choisis

● « Manic Minor version CPC 464 a-t-il enfin été édité sur CD-Rom ? »

*Le Teignard* – en voilà un qui est encore avec ses jeux Amstrad. Tu sais, je suis persuadé que la majorité des PCistes ne connaissent pas ce jeu (une honte !)...

● « Serait-il possible d'avoir des jeux Neo Geo sur A1200 ou autre ? »

*Le Teignard* – attends mon vieux ! Tu rigoles ou quoi ? Pourquoi pas des jeux d'arcade sur ZX81.

● « J'habite loin et il n'y a pas de revendeur de consoles à côté de chez moi. Est-ce que vous pourriez m'en envoyer une que vous avez en trop... merci. »

*Le Teignard* – vous voulez qu'on vous l'enveloppe ?



## Questions en tous genres

Salut Gen4,

Je vous écris pour vous poser quelques questions qui je l'espère seront publiées (ndlr : Y'a qu'à demander).

1 • Que pensez-vous de la Jaguar ?

2 • Savez-vous quand sortira Alien vs Predator ?

3 • Combien coûtera la PS-X de Sony et la Saturn de Sega ?

4 • Quand sortira le lecteur CD-Rom de la Jaguar ? Quelles sont ses caractéristiques et son prix ?

5 • Quelle est la meilleure machine ?

6 • Comment se fait-il que certains revendeurs vendent des machines presque au double de leur prix ?

7 • C'est pour quand et à quel prix le PC Power PC ?

Merci et sûrement à bientôt... (Laurent, Val-de-Marne)

Salut Laurent,

Ton vœu est exaucé et voici toutes les réponses.

1 • La machine possède d'excellentes capacités que certains pensent supérieures à la 3DO. Le problème ne réside pas dans la qualité de la machine mais plutôt dans le suivi de la marque Atari et des éditeurs. Pour l'instant, on attend encore les gros titres. Si tu veux l'acheter, je te conseille d'attendre la sortie officielle.

2 • Ce jeu est sans cesse reporté : nous n'essayons même plus de prévoir sa date de sortie.

3 • Les deux constructeurs veulent le prix au plus bas. Disons que les premières rumeurs l'ont écarté d'un prix autour de 2 500 à 3 000 F pour les deux.

4 • Au moment où j'écris ces lignes, nous n'avons pas d'infos sur le lecteur. Donc patience.... (ndlr : jetez un coup d'œil sur l'article qui concerne la conférence de presse d'Atari en page 30).

5 • La meilleure machine ? Ben... La 3DO, la Jaguar, la CD32, la CD-I... Brel, toutes sont excellentes. Maintenant, en terme de softs, disons que pour l'instant la CD-I propose trop peu de jeux intéressants ; la CD32 souffre d'une logithèque trop issue de l'Amiga et de l'incertitude de l'avenir de Commodore ; la Jaguar a encore trop peu de softs même si les annonces se suivent constamment. La 3DO, même si elle ne croule pas

encore sous les softs, semble tout de même se détacher du lot.

6 • C'est une loi économique : quand il y a rareté, les prix grimpent. Donc, si tu veux parler de la 3DO sache que, puisqu'il n'y a pas d'importateur officiel, les revendeurs l'ont de l'import parallèle. Comme la demande existe, ils n'hésitent pas à monter les prix.

7 • Le Power PC fabriqué par IBM ne devrait plus tarder, mais là encore nous n'avons pas trop d'infos dessus. À mon avis, cela ne sera pas donné. Ça ne devrait pas être un prix inférieur à 10 000 F, c'est sûr. ■

## Encore des questions

Salut Gen4,

Je vous félicite pour votre magazine : il est tout simplement génial ! C'est pourquoi je passe directement aux questions :

1 • Où peut-on acheter un câble pour relier deux A500 dans une même pièce ?

2 • Une extension mémoire 1 Mo A500+ peut-elle fonctionner sur un A500 ?

3 • L'A1200 m'intéresse beaucoup mais, à votre avis, y aura-t-il suffisamment de jeux pour cette machine ?

Bon courage à toute l'équipe et merci d'avance. (Dossin Simon, Fanjeaux)

Salut Simon,

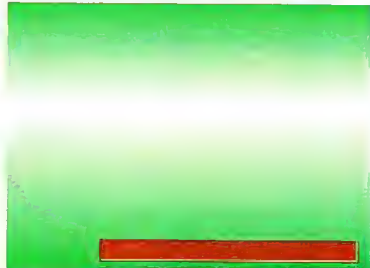
1 • Le câble que tu évoques s'appelle

un câble série ou encore un câble null modem. Tu dois pouvoir le trouver dans n'importe quel magasin informatique. (ndlr : voir le dossier sur les jeux en réseau, page 122)

2 • L'extension mémoire ne devrait pas poser de problèmes mais, à mon avis, évite cette configuration. Spécifie bien à ton revendeur que tu as un A500.

3 • L'avenir de l'A1200 dépend beaucoup du repreneur de Commodore. On ne sait pas ce qu'ils veulent en faire. Si tu regardes les plannings, tu peux constater que beaucoup de jeux prévus pour Noël sortent d'abord sur A1200 et CD32 plutôt que sur A500. Voilà pour tes questions et à la prochaine. ■

## Doux rêveur



Salut à toi grand Génération 4, Pouvez-vous m'éclairer sur certains points :

1 • Y aura-t-il une carte pour avoir des jeux 3DO sur l'A1200 ?

2 • Quelle configuration faut-il pour pouvoir créer un jeu sur Amiga : les ac-

## Mise au point

Le lecteur : « ... Vous avez signalé qu'Heimdall 2 est installable sur disque dur alors que votre confrère dit le contraire. Qui croire ? Allons voir le test dans un magazine anglais. Réponse : Heimdall 2 n'est pas installable sur disque dur. Alors, c'est quoi votre métier ? Rensigner les lecteurs ou dire n'importe quoi ? Incompétents ! »

Le Teignard : (Ceci est une partie de



lettre entièrement dans ce cru) Sérieusement, si tu crois faire preuve d'intelligence avec des termes pareils, surtout sans avoir vérifié tes dires laisse tomber. Heimdall 2 est bien installable et ce sans aucun problème. Tu détestes Gen4 et c'est ton droit. Évite cependant de

trop idolâtrer les autres car la majorité ne donne pas forcément la vérité : notre « confrère » et le canard anglais se sont plantés (et il ne sont pas les seuls). Errare humanum est...



# Demandez les anciens numéros !

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous demander de quelle manière se procurer les anciens numéros de Génération 4. Cela se fait **uniquement** par le Minitel, 3615 GEN4. Tapez « VPC » (vente par correspondance) et choisissez « Anciens numéros de Gen4 ». Et voilà ! Si vous n'avez pas de Minitel, je vous rappelle qu'il est absolument interdit d'utiliser celui du boulot même si ça ne vous coûte pas un rond (enfin, vous faites comme vous voulez). Si vous êtes trop jeune pour avoir un Minitel et pour travailler, demandez à vos parents. Vous faites d'une pierre deux coups : vous n'avez rien à faire mais, en plus, vous ne payez pas... Idéal, non ?



cessoires nécessaires et à quel prix ?  
3 • Est-ce que les jeux Virtua Racing et Virtua Fighters peuvent être adaptés sur A1200 ou A3000 ?  
4 • Existe-t-il un utilitaire semblable à 3D Studio sur Amiga ? Si oui, lequel ? (Lefebvre Fabien, Belgique)  
Cher ami,

1 • Non : ça m'étonnerait beaucoup

compte tenu du fait que le 1200 n'a pas de lecteur CD.

2 • La plus grosse possible. Bref, plein de mémoire, de disque dur et des tas d'accessoires nécessaires mais pas obligatoires. Ce serait trop long à t'expliquer...

3 • En aucun cas, la puissance nécessaire est colossale et même l'A4000 ne le pourrait pas.

4 • Oui, des softs comme Real 3D, Car-

Le 3615 GEN4, une ligne directe avec le jeu sous toutes ses formes !

ligari 24, Imagine ou le célèbre Lightwave utilisé par Spielberg pour ses séries TV. Tous ces softs sont à moins de 5 000 F mais nécessitent de grosses configurations. J'espère que ces réponses te seront utiles ■

## Enquête sur la 3DO

Salut Gen4,  
Je voudrais vous poser trois questions sur la 3DO.

1 • Quels problèmes je risque de rencontrer si j'achète une 3DO version NTSC ?

2 • Ces jeux sont-ils en préparation ou prévus sur 3DO : Dragon's Tale, Under a Killing Moon, Bioforge, Lands of Lore 2, Lost Eden ?

3 • Est-il vrai que le scrolling et les animations sont ralentis sur 3DO ? (Benway, Belgique)

Salut,  
Voici les réponses à tes questions.

1 • Les problèmes seront multiples. Ainsi, il te faudra avoir un transformateur 110/220 V. Sauf si ta télé est aussi en NTSC, il te faudra encore un transcodeur car en Belgique c'est le Pal qui

domine (attention, il existe plusieurs sortes de NTSC). Bref, méfie-toi de tout ça. Et je te conseille plutôt d'attendre une sortie officielle.

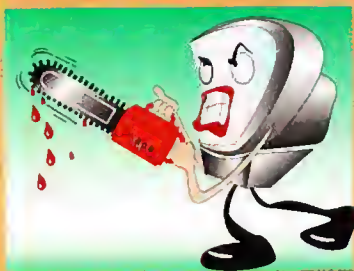
2 • Dragon's Tale, oui ; Under a Killing Moon, pas à notre connaissance ; Bioforge, prévu ; Lands of Lore 2, pas à notre connaissance ; et Lost Eden, oui.

3 • Curieuse ta question... Compte tenu des capacités de la machine, je ne vois pas pourquoi on aurait des ralentissements. Cependant, il est vrai que sur ce point les softs actuels sont assez lamentables, surtout pour Doctor Hauser. Voilà et bon jeu. ■

## Vos réactions sur le 3615 GEN4

Si vous souhaitez réagir aux articles et aux tests parus dans Génération 4, n'hésitez pas un instant : branchez votre Minitel sur le 3615 GEN4 et tapez \*REV pour accéder à la revue de presse. Les réactions les plus intéressantes seront reprises dans le courrier... ■

## Le fou furieux du mois



Salut Gen4,  
Je vous écris pour réagir aux tests 3DO du numéro 67 (Ultraman et Tetsujin). Je suis entièrement d'accord avec le fait que de tels softs n'ont rien à faire sur cette bécane. Personnellement, je pense même que vous n'auriez pas dû les tester. Pourtant, c'est bel et bien vous qui nous avez bassiné avec dans les précédents numéros. [...] Ce qui me met hors de moi, c'est que le testeur de Tetsujin insiste lourdement sur les deux flops 3DO du mois. La 3DO dispose de quarante jeux aux États-Unis. Deux daubes... c'est plutôt honnête. Et puis, prenons l'exemple du jeu Jaguar : Tempest 2000. Il est crédité par Tommy d'un 89 % ! Je ne suis absolument pas d'accord. Ce jeu est surnoté et ne justifie aucunement l'emploi de la 64 bits. Il y a du favoritisme dans l'air ! Tempest ? Aucun intérêt comme tous les jeux Jaguar qui sont sortis jusqu'à présent d'ailleurs. Autre exemple ? Dans le numéro 63, D-Generation sur CD32 se voit attribuer un colossal 70 %. Nul ! Comme la majorité des jeux CD32

édités à ce jour.

Vous nous signalez en outre que Big C projette de sortir une nouvelle console architecturée autour du tout nouveau AAA. Pourquoi faire ? Ils sont incapables de nous sortir des jeux acceptables en 32 bits. Par contre, toujours dans le 63, l'excellent Escape from Monster Manor se voit descendre en flammes avec un pauvre 68 % ! Je me demande si vous l'avez réellement testé. Pour le mec qui l'a testé c'est juste un jeu « aladom » de plus ! Bollocks ! Alors, sans rancune mais revoyez vos sources.

Le Geignard

Cher confrère,  
Compte tenu de ta lettre, j'ai préféré laisser Michel te répondre directement. Elle le concerne en premier lieu, c'est le testeur en question : « Je dois avouer que ta lettre m'a laissé assez pantois. Tu nous soupçonnes d'être anti-3DO, mais il faut savoir tout de même qu'Olivier et Stéphane sont des fans de la 3DO. Ils n'hésitent pas d'ailleurs à coler un direct à tous ceux qui osent en dire du mal. Cependant, Escape a été testé par Olivier et je peux assurer qu'il a réellement été très déçu. Voyons maintenant ta lettre dans le détail.

Concernant Tetsujin et Ultraman, j'ai été vraiment impressionné par leur médiocrité. Tu nous dis de ne pas tester les daubes mais que crois-tu que nous faisons avec les micros et autres consoles ? Le but d'un journal est d'informer au mieux : il ne faut pas se voiler

la face, même si la 3DO est une excellente machine (ce dont je ne doute pas), il y aura aussi des daubes. En parlant de daubes, retrouve le test de Thierry sur Jurassic Interactive dans le numéro 68.

À propos de la notation de Tempest 2000 et de D-Generation, cela ouvre un débat qui bat d'ailleurs son plein à la redac : Doit-on mettre en avant l'intérêt ou la réalisation du jeu ? Personnellement, je suis pour l'intérêt du jeu. Les softs avec des tas de scènes cinématiques et autres « bidules » en images de synthèse me désolent. En général, cela dissimule un jeu d'un intérêt des plus pauvres. Je ne dis pas que la bonne combinaison n'existe pas, mais dans l'ensemble c'est plutôt rare. Tommy a donc noté Tempest 2000 pour l'intérêt et la jouabilité. Ça ne t'énervé pas d'acheter un CD 500 balles pour voir beaucoup plus de démos que de jeu ? Moi, oui...

Ta réflexion sur la CD32, suivie de celle concernant Commodore, me laisse à penser que tu es un anti-Commodore (c'était franchement pas trop difficile. En fait, je suis tout à fait d'accord avec toi en ce qui concerne la non-utilisation des capacités de la machine ; cependant, il y a des jeux qui ont fait toutes leurs preuves et qui ont plu à un max de joueurs dont nous sommes. Au sujet d'une éventuelle CD64, je ne m'avancerais pas autant que toi. Dans le milieu informatique, les surprises tombent tous les jours dans un sens

comme dans l'autre.

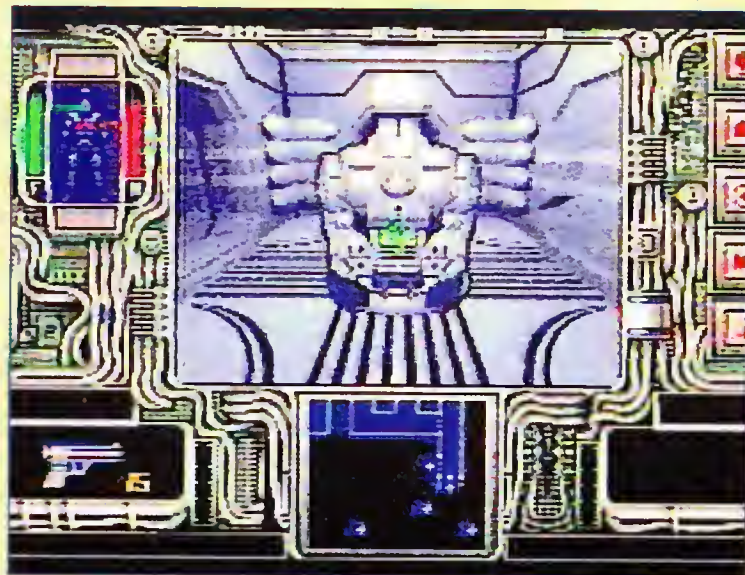
Je me demande si je ne suis pas capable de faire un portrait de toi : possesseur de 3DO et amoureux de sa machine. Pour se rassurer, tu casse les autres machines. Plus attiré par les beaux graphismes et les jolis sons plutôt que par l'intérêt du jeu. Tu penses que la qualité d'une machine et des jeux dépendent du chiffre qui précède le mot « bits » ainsi que par la présence ou non de textures mapping, des rotations et autres effets en hard, etc. Désolé de ne pas te brosser dans le sens du poil, mais ta lettre m'a un peu obligé. Allez, sans rancune mais si tu veux en discuter avec moi, téléphone à la rédaction »

Ndlr : ces quelques lignes n'engagent que Michel à propos d'un débat qui divise la rédaction. Ce dernier, ainsi que Thierry, sont des fanatiques de l'Amiga. Ils nous ressortent souvent des arguments de ce style. Du genre : « Ce n'est pas parce que la 3DO peut faire du texture mapping en temps réel... que c'est un support CD... qu'elle est bien... » On a beau leur expliquer qu'effectivement ce n'est pas la machine en elle-même qui fait la qualité d'un jeu, mais que c'est la puissance de la machine qui ouvre des perspectives encourageantes : il ne veulent pas en démordre. N'hésitez surtout pas à profiter du courrier du Teignard pour leur écrire et les asticoter à ce sujet, ça nous fait toujours plaisir de les voir baver de rage... ■



# Psygnosis : la renaissance

*Après plusieurs mois de confusion, les choses commencent à se tasser chez Psygnosis/Sony. La nouvelle politique semble assez clairement établie et la liste des produits annoncés s'allonge tous les mois...*



**C**e géant du marché ludique va se concentrer essentiellement sur trois fronts, en abordant de façon exhaustive le domaine des jeux : arcade, aventure et jeu de rôle... Outre quelques titres sur les consoles classiques, sur lesquelles nous ne nous étendrons pas, c'est la future machine de Sony (la PlayStation) qui est au centre de nombreux développements ultrasecrets.

D'ici la fin d'année, nous serons en mesure de vous communiquer des informations plus précises sur ce monstre ! Vous l'avez aussi peut-être déjà compris, les derniers produits Amiga sont en développement, mais ce marché devrait être rapidement abandonné au profit de nouvelles machines ou de secteurs plus porteurs. Quant au Mac, il n'est pas vraiment

supporté non plus pour l'instant. C'est donc le PC, et plus spécialement le marché du CD-Rom, qui bénéficie à l'heure actuelle de toute l'attention de Psygnosis. Après les superbes images réalisées pour Microcosm, la suite du produit autrefois appelé Megamorph (et désormais nommé **Damnesia**) est annoncée sur CD-Rom PC avant la fin de l'année. La jouabilité est nettement plus étudiée, les scènes se passent aussi bien en extérieur qu'en intérieur et l'ensemble s'annonce comme nettement plus intéressant. **Novastorm**, ex-Scavenger 4, un autre produit utilisant les techniques découvertes lors du développement de Microcosm, sera lui aussi un shoot'em up. Là encore, la jouabilité a été grandement améliorée. Les quelques nouvelles images

que nous vous présentons devraient suffire à vous en convaincre ! Il est prévu sur CD-Rom PC et CD32.

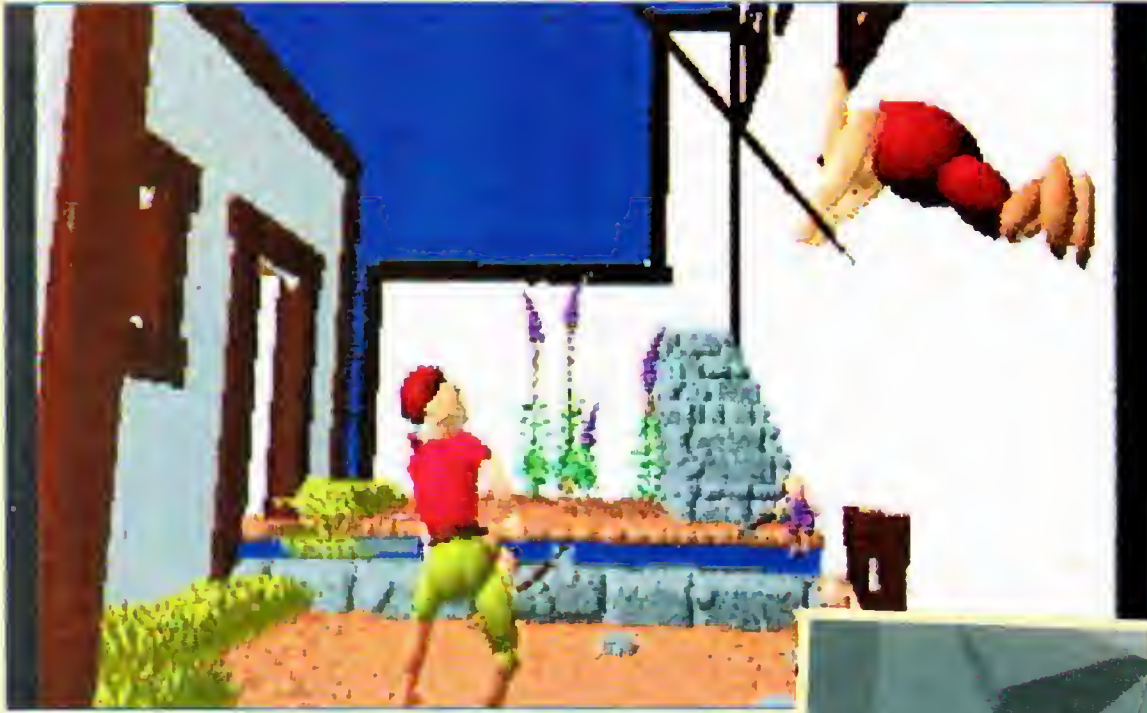
Pour les fans d'aventure sur PC, Psygnosis prépare **Innocent 2** et surtout **Discworld**, inspiré des œuvres littéraires célèbres et délirantes de Terry Pratchett. Au niveau des jeux de rôle, l'ex-Ring World nous narguera les neurones en fin d'année, sous le nom **The Nibelung Ring**, grâce aux talents mondialement reconnus de Mike Singleton, avec un jeu se déroulant dans un monde vivant en temps réel sur PC. Un des points forts du produit sera sûrement la bande musicale : il ne s'agit ni plus ni moins de l'opéra de Richard Wagner !

## Des Lemmings en 3D

Pour les fans d'arcade enfin : divers jeux tels que **Magician Castle**, **Zonked**, **Evil in Chaybore**, **G2** et **Flint** sont prévus dans les quelques mois à venir sur PC et Amiga. Quand aux **Lemmings**, ils sont en train de préparer leur retour sous une forme originale. Ils devraient en effet s'agir de quatre petits produits indépendants, comportant chacun une trentaine de niveaux, devant sortir tous les deux mois environ à un prix largement inférieur à celui d'un jeu normal. N'oublions pas non plus le projet de **Lemmings en 3D** que l'on aimerait vraiment voir plus en détails. ■







## L'extase de Psygnosis

Ecstatica • aventure • Psygnosis • CD-Rom PC • fin 94

Une surprise de taille nous attendait encore chez Psygnosis, avec un incroyable produit du nom d'Ecstatica. Un peu comme Another World, nous devons ce jeu à un programmeur de génie, Andrew Spencer. Depuis cinq ans, il travaille sur des routines d'animations de personnages. Il s'est associé à un graphiste/animateur (français s'il vous plaît !) pour arriver à finaliser le jeu d'ici la fin d'année. Le résultat est tout simplement merveilleux, avec des personnages modélisés de grande taille et un produit qui s'annonce clairement comme le grand rival de jeux annoncés tels que Little Big

Adventure ou Alone 3 ! On retrouve un héros évoluant librement dans des lieux constitués d'écrans fixes, sous des angles de vues variés. Il est incroyable de voir le héros sauter de son cheval, attendre en tapant du pied, ramasser un objet, trébucher sur une pierre... En fait, grâce au travail de titan réalisé par son auteur, il est très facile de rajouter de nouvelles scènes ou de nouvelles animations réalistes. Pour ne rien gâcher, le jeu offre une interface très intuitive et surtout un humour décapant qui, associé aux animations, plonge le joueur dans des crises de fous rires totalement incontrôlables ! ■

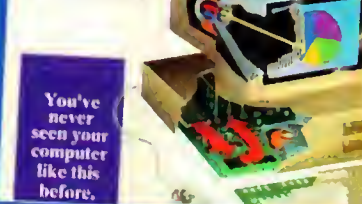


## Comment ça marche ?

How Multimedia Computers Work • The Software Toolworks • CD-Rom PC • disponible

Voici une utilisation judicieuse du support laser, avec une encyclopédie indispensable sur le fonctionnement d'un ordinateur. Vous pensez connaître à fond votre bécane, mais savez-vous vraiment comment est architecturé un processeur de 486 ? Comment fonctionne une carte fax/modem ? Vous y trouverez de nombreux schémas et animations vous présentant tous les périphériques d'un micro, mais aussi la carte mère, le CPU, les cartes vidéo et contrôleurs... Agrémentés de 70 minutes de commentaires clairs et précis, malheureusement tout en américain comme le reste du produit pour l'instant, vous aurez aussi la joie de découvrir un dictionnaire avec 500 mots propres à l'informatique, plus des thèmes particuliers comme le formatage d'une disquette ou la séquence de boot sur PC. Enfin, pour combler les plus sceptiques, quatre spécialistes ont collaboré pour fournir des réponses détaillées aux questions les plus couramment posées par les utilisateurs de PC Multimédia, sans oublier la présence de plus de 500 trucs et astuces pour bien utiliser son ordinateur. Bref, une bible indispensable, aussi bien pour les novices que pour les utilisateurs éclairés. Espérons donc qu'une version totalement francisée apparaisse dans les mois à venir !

## COMPUTERS WORK





## Sea, soft & sun party

Du 2 au 4 septembre prochain, se déroulera à Saint-Estève (à cinq minutes de Perpignan), au centre sportif et culturel, la première vraie manifestation destinée aux démomakers sur 16 bits. Au programme, avec la collaboration de NRJ et de votre serviteur, ce seront plus de 600 programmeurs de talents qui sont attendus pour vous présenter leurs meilleures réalisations. Quatre concours récompenseront les démos sur Amiga, PC, ST et Falcon, avec comme thème : la meilleure démo, la meilleure intro, les meilleurs graphismes, les meilleures musiques. Le public pourra ainsi découvrir les limites de leurs machines et voir ce qu'ils n'ont encore jamais vu ! Au programme, de nombreuses facilités seront accessibles aux participants, avec deux courts de tennis, une piscine, deux stades, un terrain de basket, des vestiaires, des hôtes... Bref, une ambiance de vacances pour une réunion au sommet. Pour les visiteurs curieux, le prix d'entrée sera de 30 francs et ils pourront découvrir sur un grand écran les meilleures réalisations de la manifestation. Vous êtes auteur d'une démo compétitive ? Contactez Jean-Pierre Porras : 79, avenue du roc-des-Isards, 66240 Saint-Estève. Si jamais vous passez vos vacances dans le coin un petit détour s'impose, histoire de se dégourdir un peu les sens. En outre, les gagnants auront la chance de voir leur démos offertes gratuitement soit sur la disquette de Gen4 du mois prochain, soit sur le prochain CD de CD Loisirs, pour les plus gourmandes en place.

# Seul contre tous

Novastorm • Psygnosis • shoot'em up • CD-Rom PC et CD32 • novembre



**N**ovastorm, ex-Scavenger 4, un autre produit utilisant les techniques découvertes lors du développement de Microcosm, sera lui aussi un shoot'em up. Là encore, la jouabilité a été grandement améliorée. Se rapprochant assez de Microcosm quant au système de jeu, Novastorm vous place aux commandes d'un chasseur futuriste du genre franchement dévastateur. Vous allez devoir franchir les nombreux niveaux

(franchement superbes) que compte le jeu en massacrant tous les vaisseaux ennemis. Certes, côté scénario, on atteint pas le summum de l'originalité mais c'est un shoot'em up, que diable ! Par contre, en ce qui concerne la réalisation, on atteint des sommets. Comme dans Microcosm, la vue suit votre vaisseau en poursuite au milieu de décors de synthèse de planètes toutes plus magnifiques les unes que les autres. Les seules que nous

avons eu l'occasion de voir (le jeu est loin d'être complètement fini) se déroulait sur une planète de lave, une planète désertique sur laquelle vous devez slalomer entre des canyons impressionnants et enfin une planète de glace où vous devez abattre des myriades de chasseurs ennemis, éviter leurs tirs et piloter habilement pour éviter les pics et les arches de glace qui parsèment votre route. À la fin de chaque niveau, vous aurez droit comme il se doit au traditionnel, mais ô combien superbe, boss de fin de niveau. Lorsque vous l'aurez passé de superbes scènes cinématiques de votre vaisseau vous attendent. La merveille est prévu sur CD-Rom PC et CD32. ■





# Ho ! Noooooooooo !

Lemmings 3D • Psygnosis • action/réflexion • CD-Rom PC • décembre

**L**es bons vieux Lemmings sont également de la partie et reviennent en force avec plusieurs produits. D'abord Lemmings 3, bien que peu avancé pour ce que nous avons pu en voir, semble assez proche du précédent. Il y a surtout un produit qui renouvelle complètement le genre : Lemmings 3D. J'ose espérer que le nom à lui seul vous permet de comprendre en quoi consiste ce changement majeur. Concrètement, chaque tableau se déroule sur une île autour de laquelle l'angle de vue pivote pendant que vous lisez les objectifs. Lorsque vous pensez avoir cerné le problème, vous cliquez et les Lemmings commencent à tomber. Vous déplacez votre point de vue grâce à un système de direction rendu classique par les Eyes of the Beholder ; une flèche que vous dirigez à la souris vous montre selon sa position à l'écran dans quelle direction vous allez bouger si vous cliquez sur le bouton gauche. Pour donner des ordres à vos stupides bestioles, il vous suffit de cliquer sur l'icône correspondante, de pointer le Lemming et de cliquer dessus avec le bouton droit. Au début, on a quand même tendance à se dire que s'est carrément injouable mais après une prise en main, on arrive à se débrouiller dans des niveaux simples. Quoi qu'il en soit, ce nouveau concept donne vraiment une nouvelle dimension au jeu (excusez-moi, celle là, je n'ai pas pu m'empêcher de la faire...). ■



## Wanted

Génération 4 et CD Loisirs recherche des collaborateurs « talentueux » ou susceptibles de le devenir. Vous êtes passionné ? Vous habitez Paris ou sa banlieue est (93 ou 94) ? Vous possédez un 486 multimédia, une 3DO, un Mac ou un Amiga ? Vous êtes disponible et mobile ? Vous possédez un bon niveau de français, vous parlez et comprenez couramment l'anglais ? Vous êtes prêt à bosser avec des sales types comme Olivier Canou ou Yann Renouard ? Envoyez rapidement un CV, une lettre de motivation et un faux test type Gen4 de 6 000 caractères sur un jeu récent à Pigistes Gen4/CD Loisirs, 5-7 rue Raspail, 93100 Montreuil. (Attention : tout appel téléphonique sera éliminatoire !)

## L'Amiga aussi



Les productions sur la machine de Commodore sont de plus en plus rares, mais c'est avec un immense plaisir que nous avons pu découvrir des versions jouables de Fifa Soccer et de Theme Park sur A1200. Le premier semble vraiment réussi, à la fois rapide et très intuitif. Pour le second, malgré une présentation nettement moins impressionnante que sur PC, le produit semble lui aussi prometteur.



# PC COMPATIBLE PC/CD ROM

## Les nouveautés d'abord !

**NOUVEAU**

### DRAGON'S LORE

Un célèbre jeu d'aventure pour le PC Compatible. Un scénario béton, toutes les images créées à partir de 3D Studio, une animation parfaite, l'équipe Cryo a tenu ses promesses.



### OUT POST

Une simulation hyper sophistiquée de colonisation interstellaire.

La terre est devenue invivable. Réussissez à implanter votre colonie dans l'univers et faites-la survivre.

**NOUVEAU**



# MICROMANIA



**600 mégas de démos de jeux et d'utilitaires jouables ou tournantes sur CD offerts\*\* avec l'achat d'1 jeu PC CD Rom**

**La disquette démo jouable du jeu THEME PARK offerte\* dans tous les magasins Micromania avec l'achat d'1 jeu PC floppy**

**GRATUIT**

**NEW**



**NEW**



### OVERLORD

Un simulateur au réalisme surprenant : faites un bond dans le passé et combattez aux côtés des alliés les forces aériennes du Troisième Reich.

**NEW**



**NEW**



### ARMOURED FIST

Venez découvrir la dernière simulation de chor d'asso réalisée par Novologic, les auteurs de Camonche ! Le simulateur par excellence grâce à la technologie révolutionnaire de "Voxelspace".



**NEW**



### UNDER THE KILLING MOON

Un grand jeu de l'équipe Access. Une véritable aventure interactive éolisée grâce aux moyens les plus modernes de la programmation pour une véritable sensation d'incarner les héros de l'histoire.

**NEW**



### SYSTEM SHOCK

Le créateurs de Ultimo Underworld ont réalisé là une passionnante aventure de Cyberpunk ! Vue plein écran et système 3D le plus évolué qui soit permettent une totale liberté de mouvement.

**NEW**



### WING COMMANDER ARMADA

Découvrez le simulateur de combat spatial le plus perfectionné ou monde intègre pour la première fois la possibilité de combattre en face sur écran partagé en réseau ou en modem !

**NEW**



### DELTA V

Une simulation de vol entièrement tournée vers l'adresse de pilotage : tout va très vite et de nombreux obstacles gênent votre progression !

**HIT**



### THEME PARK

Créez le meilleur parc de loisir de tous les temps ! Vous aurez des cosseurs si votre parc est trop dongereux, et des petits vieux s'il est trop morne ! Les enfants vomiront partout s'ils ont trop mangé ou si les montagnes russes sont trop abruptes !

**HIT**



### TIE FIGHTER

Rejoignez et tentez d'écraser l'ollice rebelle dans ce nouvel épisode de la Sogo de la Guerre des étoiles. Lucasart vous propose, pour ce jeu, une animation à vous couper le souffle et des graphismes en 3D somptueux.

**NEW**



### BLOODNET

plongez dans Manhattan 2094 où le réseau des vampires contrôle la ville. Vous incarnez Ronsun Stark, détective privé, qui aidé de mercenaires cyberpunks, veut retrouver sa liberté et son apparence humaine.

**HIT**



### FIFA INTERNATIONAL SOCCER

La version PC Compatible du fameux jeu déjà sorti sur les consoles Megadrive et Super Nintendo. Des graphismes somptueux et une jouabilité exceptionnelle.

**HIT**



### THE SETTLERS

Vous êtes le Roi... avec 3 autres qui veulent également imposer leur suprématie !! Alors construisez et imposez votre supériorité avec stratégie ou avec force.

**Vos jeux en 48 h Colissimo au 92 94 36 00**

**NEW**



### THE 11TH HOUR

Un nouveau pas franchi dans la réalisation des jeux cinématiques. Une aventure haletante dans la maison Stauf. Vous découvrirez des graphismes et des animations extraordinaires !



**3615 MICROMANIA**  
**Tout le catalogue des jeux !!**



# LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

**MICROMANIA MONTPARNASSE**  
126, rue de Rennes - 75006 Paris  
Tél. 45 49 07 07

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2  
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

**MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES**  
84, av. des Champs-Élysées  
RER Ch. de Gaulle-Etoile - Mo George V  
Tél. 42 56 04 13 **Ouvert 7 jours/7**

**MICROMANIA ROSNY 2**  
Centre Commercial Rosny 2  
Tél. 48 54 73 07

**MICROMANIA VELIZY 2**  
Centre Commercial Velizy 2  
Tél. 34 65 32 91

**MICROMANIA LA DEFENSE**  
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2  
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

**MICROMANIA NICE**  
Centre Commercial Nice-Etoile  
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

**MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**  
Niveau 1 . Face sortie Métro  
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

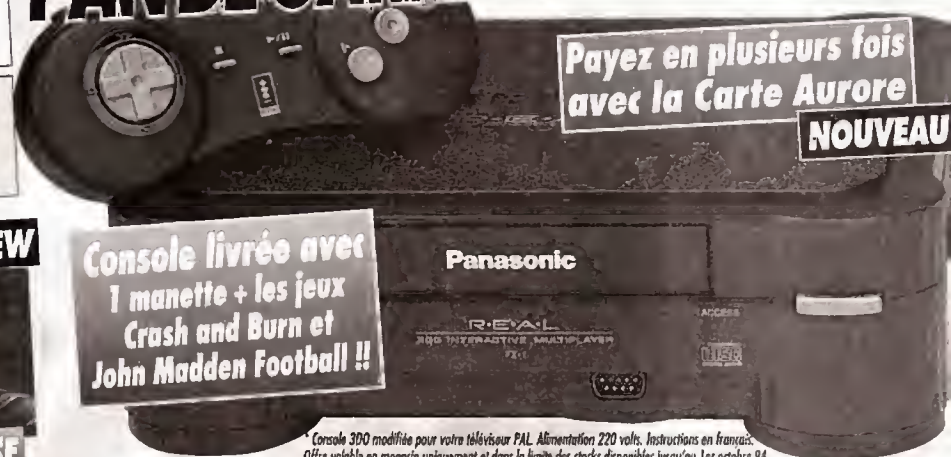
**MICROMANIA LILLE V2**  
Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq  
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58



**Avec la Megacarte,  
5% de remise\*  
sur des prix canons,  
même sur les promotions**

\* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

## MICROMANIA EXCLUSIF MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR LA 3DO

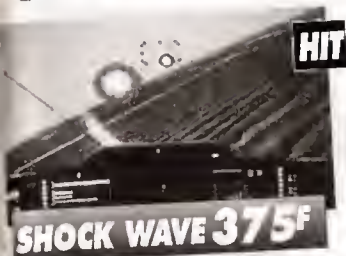


**Payez en plusieurs fois  
avec la Carte Aurore**

**NOUVEAU**

**Console livrée avec  
1 manette + les jeux  
Crash and Burn et  
John Madden Football !!**

\* Console 3DO modifiée pour votre téléviseur PAL. Alimentation 220 volts. Instructions en français. Offre valable en magasin uniquement et dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 1er octobre 94.



**HIT**

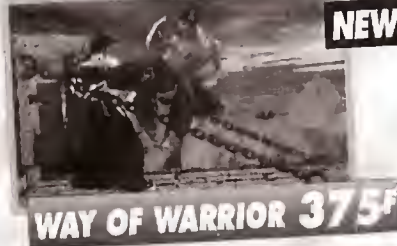


**NEW**

**Pistolet 3 DO  
disponible en magasin**

### LES NOUVEAUTÉS 3DO

Who Shot J. Rock	499F 375 F	Jurassic Park	499F 349 F
Star Control 2	499F 375 F	Wing Commander	499F 375 F
Mad Dog 2	499F 375 F	Out of this World	499F 375 F
Real Pinball	499F 375 F	The Horde	499F 375 F
Total Eclipse	499F 375 F	Sewer Shark	499F 375 F



**NEW**



**NEW**

**IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 1er octobre 94**

**BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX**

Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez CD <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>	Total à payer = F

Nom .....  
Adresse .....  
Code postal ..... Tél. ....  
Ville .....

**LIVRAISON  
GARANTIE PAR  
COLISSIMO**

**Commandez par tél. 92 94 36 00**  
**Ouvert de 8h à 19h du lundi au  
vendredi, de 9h à 19h le samedi**

**PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**

Date d'expiration ...../..... Signature : .....

**Règlement :** Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement

**Entourez votre ordinateur de jeux :**

☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ CD 32 ☐ Super Nintendo ☐ Macintosh ☐ 3DO

N° de membre (facultatif)



## Les obsédés du sport

Maniac Sports • The Software Toolworks • CD-Rom PC • disponible

Vous aimez les sports à risque ? Voici de quoi vous mettre en rogne, vous le petit franchouillard bedonnant, avec cette expérience inédite proposée par The Software Toolworks. Ce sont en effet neuf épreuves sportives intenses parmi lesquelles



vous retrouverez l'escalade, le cyclisme en montagne, le surf, le ski extrême, le saut en parachute... À chaque fois, vous aurez droit à l'historique, une description du matériel, les plus grands défis de chaque sport et surtout des sortes de jeux interactifs constitués en fait de séquences vidéo qui s'enchaînent suivant le choix du joueur. Rien d'exceptionnel dans ce produit tout en américain !

## Clones de Lemmings !

Baldy • gestion • Mindscape • PC • automne 94

Mélange de Lemmings, de Genesis et de Settlers, voici un produit entièrement en haute résolution avec des personnages qui font vraiment penser aux Lemmings. Vous devrez assurer le développement de la population dans un monde médiéval apparemment bien étrange.



# Soyez Dynamix !

Le bronzage des membres de la rédaction est tout ce qu'il y a de plus artificiel ! Obtenu après quelques séances d'UV pour simuler des vacances prolongées à Saint-Tropez, il n'est là que pour parfaire une illusion soigneusement entretenue. Pour Stéphane, Olivier ou Didier, les vacances ne sont qu'une couverture pour espionner avec efficacité et discrétion les éditeurs les plus craintifs. Dynamix a fait les frais de cette opération souvent éprouvée.



**Q** uatre produits ont particulièrement retenu notre attention : **Front Page Sports : Base Ball, Battledrome, Lode Runner The Returns et Alien Legacy**. Mais d'autres jeux sont aussi en préparation comme **Battle Bugs** qui sort en septembre sur PC 286 (386 rec) en français. Vous y tenez le rôle très enviable de chef des armées fourmis et vous devez diriger vos troupes d'insectes animés en haute résolution (jusqu'à 800 x 600 avec un driver Vesa). Avant de vous emparer de la part de pizza ou un autre ingrédient de pique-nique, vous anéantissez les insectes du camp ennemi (20 types). Au cours de ces séquences, les fourmis peuvent marcher, combattre, porter des bombes (« Bomber Ant ! ») et les jeter, voler... Chaque niveau doit être résolu en temps limité et

pour cela vous devrez gérer vos troupes efficacement : attaques en groupe, commandos suicides...

### Le délire

**Aces Saga** est une compilation de simulateurs de vol prévue en septembre sur CD-Rom PC386/33 MHz. Vous y trouverez Red Baron, Red Baron Mission Builder (créateur de nouvelles missions), Aces of the Pacific, World War II 1946, et Aces Over Europe. **Incredible Toons** sort en octobre : les adeptes d'Incredible Machine vont devoir prendre leur mal en patience en attendant cette suite sur PC disquette et CD-Rom. Plus de 80 puzzles bourrés d'animations cartoons délirantes, avec une cinquantaine de personnages qui ne le sont pas moins. Cette suite comprend aussi un éditeur de puzzles et des voix digitalisées sur la version CD-Rom.

### Robots ou sous-marins ?

**Metaltech Earthsiege** est une simulation de combat de robots et le premier jeu de la série Metaltech. Il précède d'un mois (sortie en octobre et en novembre sur CD-Rom) **Battledrome**. Vous devez piloter vos engins après les avoir armés dans huit campagnes et quatre types d'environnements (glacier, volcan, désert...). Enfin, **Aces of the Deep** est une nouvelle simulation sous-marine cette fois-ci. Elle sortira sur PC en octobre et sur CD en novembre. Ce jeu vous place dans un sous-marin allemand en pleine Seconde Guerre mondiale, une position qui, avouons-le, n'a rien d'enviable. Surtout avec sept types de sous-marins ennemis, plus de vingt vaisseaux de guerre différents, huit appareils aériens... Le partage stratégie/simulation semble équilibré. ■







# CENTRAL INTELLIGENCE

**ATTENTION, VOUS AVEZ**

**QUELQUES SECONDES POUR**

**LIRE CETTE PAGE... APRES,**

**ELLE S'AUTODETRUIRA**

**C**ENTRAL INTELLIGENCE a été développé pour utiliser au maximum les immenses capacités du CD-ROM.

CENTRAL INTELLIGENCE propose un mélange passionnant de stratégie, de politique et d'action.

**V**ous êtes le cerveau d'une équipe d'agents secrets. Votre mission consiste à renverser une junta militaire sur l'île Sao Madrigal afin de réinstaller un gouvernement pro-capitaliste.

Des milliers de stratégies sont à votre disposition. Vous pouvez utiliser la propagande, des actions politiques ou militaires.

**V**os agents seront impliqués dans des missions clandestines, attentats, écoutes téléphoniques, assassinats, négociations, corruptions...

**ATTENTION! SI VOUS ETES PRIS, NOS SERVICES NIERONS VOTRE EXISTENCE. NOUS NE POURRONS PLUS RIEN POUR VOUS.**

Le scénario passionnant est servi par une fabuleuse réalisation:

- des centaines de séquences filmées et digitalisées (comme dans un reportage TV).
- L'interface est très simple à utiliser à partir des icônes.
- 3 niveaux de difficultés.

**ocean**

OCEAN FRANCE • 25 Bd BERTHIER 75017 PARIS • TEL: (1) 40-53-92-86 • FAX: (1) 42-27-95-73



## Le cyber rock chez vous !

La technologie informatique a depuis longtemps pénétré le monde du rock'n roll et de la variété internationale. Rare sont cependant les groupes qui innovent vraiment dans le domaine. Nous pouvons donc



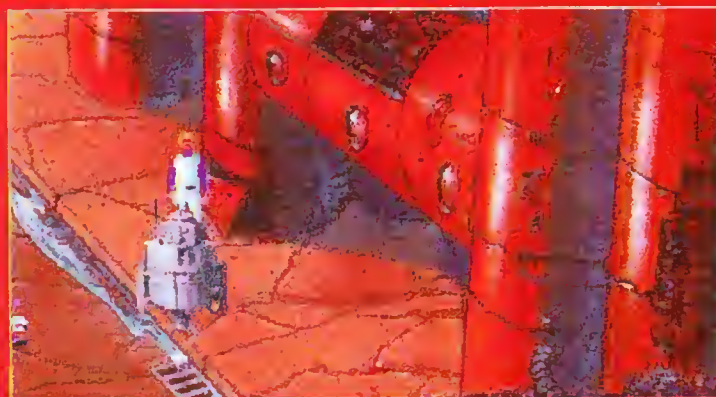
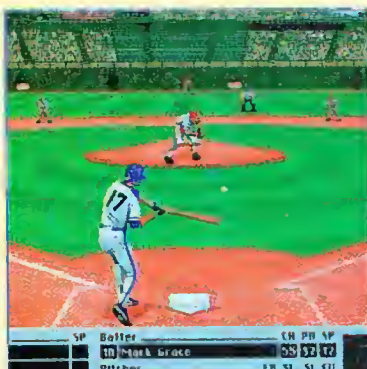
pousser un retentissant cocoricoooo grâce à un groupe bordelais, Spina. Ce groupe déborde d'idées et d'énergie et n'a pas hésité à allier SVGO (spectacle vidéo généré par ordinateur) à un genre de musique entre le rock et la techno résolument synthétique. Cette étrange alchimie aboutit à un mélange synchrone entre ces trois composants : le groupe, la musique et l'imagerie synthétique ! Le résultat est un merveilleux spectacle durant lequel le spectateur en prend plein les oreilles et les yeux. Grâce à deux infographistes et un vidéaste, qui projettent sur le groupe des images et des animations réalisées sur un Amiga gonflé : on ne se contente par d'écouter, on regarde la musique ! On ne peut rester indifférent à ce spectacle et je vous conseille vivement de faire cette expérience. Le groupe entame une tournée parisienne en septembre. Ils seront le 27 septembre au Passage du Nord-Ouest : 13, rue du Faubourg-Montmartre, 75009 Paris (prix des places : 80 francs, à 21 h 00).



## Front Page Sports Base Ball

PC386/33 MHz •  
Dynamix • disponible  
uniquement en anglais

Les auteurs de Front Page Sports Football poursuivent sur leur lancée et troquent leurs chaussures à crampons contre une batte de base-ball (tout aussi efficace lorsqu'il s'agit de casser l'adversaire). Sa réalisation va lever un nuage de poussière sur la concurrence : graphismes en haute résolution, animations des joueurs issues de la technique du rotoscoping. Les joueurs effectuent plongeons, réceptions de balle acrobatiques, et vont même jusqu'à se crasher sur les murs ! Avec 48 équipes à leur niveau actuel réel, la possibilité de n'occuper qu'un poste de manager, de gérer la carrière des joueurs à long terme... FPSB ne lésinent pas sur les options. Le réalisme n'a pas été oublié avec des conditions physiques réelles comme l'influence de la température, du vent et de la pluie. ■

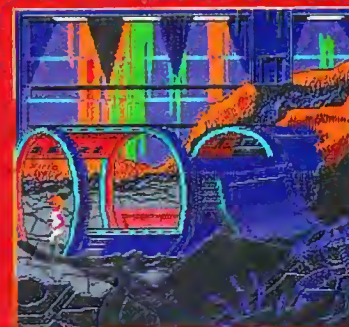


## La folie des compilations

King's Quest & Space Quest Collector's Edition •  
aventure • Sierra • CD-Rom PC • disponible

Les maîtres incontestés de l'aventure proposent depuis cet été deux compilations exceptionnelles pour les collectionneurs. Vous retrouverez en effet tous les épisodes des sages King's Quest et Space Quest, en VO et VF (pour celles qui ont été traduits), sur deux CD remplis de bonus et d'interviews passionnantes. Vous pourrez ainsi découvrir Ken et Roberta Williams, les créateurs de Sierra. Ils vous expliqueront leur passion, l'évolution des jeux et, en leur compagnie, vous aurez surtout un rapide aperçu de ce qui vous attend dans King's Quest 7, Phantomagoria... L'ensemble est très bien

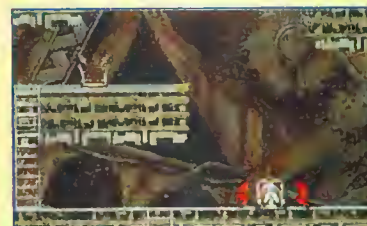
fait et vous pourrez découvrir pour chaque saga, la continuité du produit et, à travers elle, l'innovation technologique de dix ans de travail. À posséder absolument ! ■



## Lode Runner

Disquette et CD-Rom •  
Dynamix • PC386/33 MHz  
• Disponible en  
septembre en français

I l'a illuminé les années 80 et donné au jeu vidéo l'une de ses premières légendes : Lode Runner. Le jeu d'action/stratégie le plus vendu au monde est enfin adapté en 256 couleurs et haute résolution sur PC. Avec dix mondes différents, composés de quinze niveaux (soit 150 niveaux !), Lode Runner The Legend Returns s'apprête à donner leur comptant d'émotions aux fans du mythe. Réflexes et réflexion sont les maîtres mots d'un jeu où vous devez encore courir, creuser, grimper et jouer avec l'ennemi tout en dénichant des trésors et en grillant au laser les Monks. L'erreur n'est ici pas tolérée... ■



## Battledrome

PC486 • disponible en novembre en français

Second produit de la série Metaltech, les robots de métal se donnent à nouveau rendez-vous dans une arène, pour des combats virtuels où la stratégie et les tactiques de jeu supplantent le bras de fer mécanique. Ce sont des Hercs (Hercules), des robots de combat articulés en kit, que le joueur peut monter pièce à pièce : moteurs, armes,

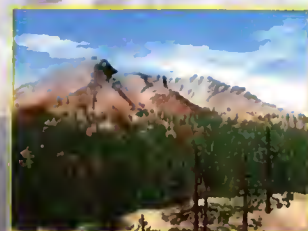
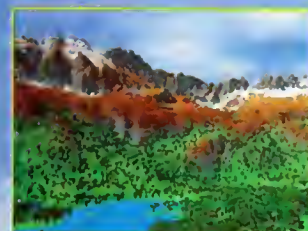
boudiers, composants internes... Vous pouvez piloter dix de ces robots virtuels et parier sur l'issue du combat. Battledrome propose aussi une option modem permettant de jouer à deux l'un contre l'autre. De nombreuses caméras vous offrent aussi une vue imprenable de l'arène sur fond de musique jazz ou hard rock. ■



# VISTAPRO

VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE

Recréez des paysages  
tridimensionnels de Mars, de la Terre  
et de Vénus en réalité virtuelle.



## MAKEPATH



*Offrez-vous le luxe de voler au-dessus  
des paysages que vous aurez créés  
avec VISTAPRO.*

**MAKEPATH EST UN LOGICIEL ÉVOLUÉ ET ÉTONNEMENT SIMPLE D'UTILISATION QUI PERMET DE CRÉER DES SCRIPTS D'ANIMATION TRÈS COMPLEXES AVEC VISTAPRO. IMAGINEZ-VOUS EN TRAIN DE SURVOLER LE GRAND CANYON À BORD D'UN JET OU D'UN HÉLICOPTÈRE. VISUALISEZ LES TRAJECTOIRES D'UN MISSILE AVANT UN IMPACT.**

Remplissez ce bon de commande et retournez-le accompagné d'un chèque à l'ordre de VISUAL MEDIA SYSTEMS

- ☐ VISTAPRO version DISK 399 F + 60 F de frais de port, soit un montant total de 459 F
- ☐ VISTAPRO version CD-ROM 499 F + 60 F de frais de port, soit un montant total de 559 F
- ☐ MAKEPATH seul version DISK 249 F + 60 F de frais de port, soit un montant total de 309 F

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_

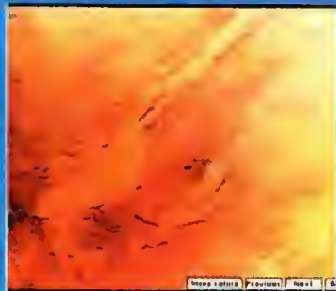
ADRESSE : \_\_\_\_\_

CODE POSTAL : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_

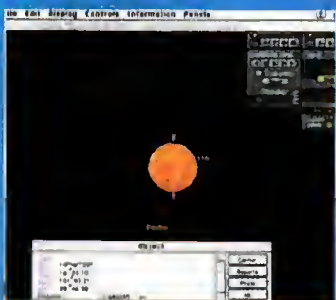


## Visite guidée interstellaire

Red Shift - encyclopédie astronomique - Maria - CD-Rom Mac - disponible



De nombreuses bases de données multimédias sur CD-Rom sont apparues depuis quelques années, mais Maris propose un produit de très grande qualité (tout en américain) avec des tonnes d'informations insérées dans un module hypertexte, plus de 700 photographies, sans parler d'un outil permettant de visualiser les planètes en 3D pour une visite virtuelle. Les passionnés d'astronomie apprécieront cette bible galactique !



## Lotus 94

Top Gear 2 - Gremlin - A1200 - septembre

Cette nouvelle course de voitures de Gremlin reprend la lignée de Lotus, avec un ou deux joueurs, en y ajoutant tout un tas d'équipements qui transforme la course en véritable laboratoire d'expérimentation. 64 circuits vous attendent et si l'animation profite des progrès faits dans les algorithmes depuis la sortie de Lotus 3, on peut espérer un bon jeu.

# 3DO montre les dents !

À l'origine, les plans de 3DO n'étaient certainement pas de dévoiler si tôt leurs futures machines, mais suite aux nombreuses attaques de certaines personnes du marché, la compagnie lève le voile sur Bulldog, le modèle 2 de 3DO.

L'arrivée prochaine de la console le PS-X de Sony, de la Saturn de Sega et de l'Ultra 64 de Nintendo pesait de plus en plus sur les épaules de 3DO. Certes, la console était la première sur le marché, mais allait-elle supporter la concurrence des nouvelles consoles. Trip Hawkins a mis fin aux rumeurs les plus folles.

Bulldog sortira pour la rentrée 95. Ce sera une nouvelle console 3DO 64 bits. Ne paniquez pas, pour une fois, un constructeur n'arnaque pas les premiers acheteurs. En effet, Bulldog sera tout d'abord une car-



touche supplémentaire pour votre 3DO d'aujourd'hui (à un prix annoncé de 600 francs...) avant d'être une console complète (à un prix inférieur à 2 000 francs). La nouvelle console sera 100 % compatible avec l'ancienne, donc tous les anciens softs tourneront sur la nouvelle 3DO.

### Un évènement

Au programme, un processeur béton (66 MHz Risc), 250 000 polygones mappés par seconde (trois fois plus qu'une PS-X), le MPEG-1 d'office (le MPEG-2 en option) et

des capacités 3D apparemment largement au-dessus de ce qui se prépare ailleurs. Pour ne pas réitérer les erreurs du lancement de la 3DO (le manque de soft), 3DO Studio, le studio de développement de la compagnie, s'est agrandi et prépare quelque huit produits pour le lancement de la Bulldog.

C'est peut-être moins excitant, mais l'arrivée des consoles 3DO autres que la Panasonic constitue cependant un évènement. C'est en effet la première fois que l'on trouve plusieurs modèles de consoles chez différents constructeurs. C'est également d'autant plus intéressant que les nouvelles 3DO ont un look plus agréable que la Real de Panasonic.

### Encore plus belle

Les machines de Sanyo et Goldstar arriveront donc sous peu, suivies de la version Samsung... Plus esthétiques, elles ont également des manettes plus proches des consoles habituelles (tant mieux) et elles pourraient avoir la cartouche MPEG intégrée. Nous reviendrons sur ces consoles dès qu'elles arriveront en France. Enfin, la console de Panasonic sort officiellement en Angleterre, ce qui veut dire que les machines devraient arriver en plus grand nombre en France, et encore moins cher qu'en ce moment. Tout le monde, il est content ! ■





**Le premier importateur de produits Américains et Japonais**

Livraison  
CHRONOPOST  
en 24 H

Export tous pays

# JPF Import

**Prix - Service - Qualité**

Livraison  
CHRONOPOST  
en 24 H

Export Worldwide

**(1) 46.24.33.19**

Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaînes spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

**Importateur - Distributeur**

**Revendeurs Contactez Nous !**

**Panasonic 3DO**



**Sanyo 3DO**



**Sub Woofer 3DO**



**Joystick 3DO**



**Adaptateur 3DO**



Caisson de basse plus  
cousin vibrant !

Le Stick 3DO !

Adapte vos joystick  
sur 3DO !

## Jeux 3DO

Shock Wave  
Mega Race  
Way Of The Warrior  
Orion Off Road  
Star Control 2  
Theme Park  
Jammit

Flashback  
Shadow  
Alone In The Dark  
Demolition Man  
Flying Knightmares  
Rise Of The Robots  
Road Rash

Dragon Ball Z  
Vr Stalker  
Takeru  
Ultraman  
Doctor Hauzer  
Letter from the Past  
Ghost Hunter

Virtual Quest  
Burning Soldier  
Galaxian 2  
Scavenger 4  
Microcosm  
Rebel Assault  
Creature Shock...

## JAGUAR



## Jeux Jaguar

Wolfenstein 3D  
Kasumi Ninja  
Alien vs Predator  
Redline Racing  
Doom  
Flashback

Rise Of The Robots  
Theme Park  
Return To Zork

et plus...

## Neo Geo CD ROM



## Jeux Neo CD ROM

Fatal Fury Special  
Art Of Fighting 2  
Sidekicks 2  
Top Player's Golf  
Samurai Shodown  
Baseball Stars

Ninja Combats  
Robo Army  
Top Hunter  
View Point  
King Of Master 2  
Last Resort...

EGM, Game Pro et GAME FAN, les 3 meilleurs magazines de jeux vidéos des USA sont désormais en vente chez JPF.

Commandes Express par Téléphone ou Fax

ou par Minitel 3615 ALL GAMES\*JPF

Règlement :

Carte-Bleue

-

Mandat

-

Contre-Remboursement

Tel (1) 46.24.33.19.

62 Bis av Charles de Gaulle  
92200 Neuilly s/seine - Métro Sablons

Fax (1) 47.45.23.54.

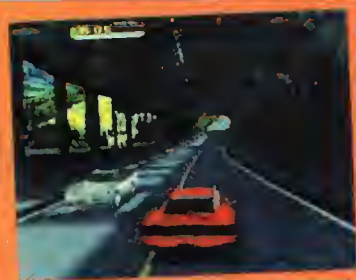
Les prix peuvent être modifiés sans



## Hymne à Darwin

L'homme avant l'homme • Microfolies • CD-Rom PC • octobre

Voici un produit assez surprenant de la part de Cryo, en développement pour un tout nouveau label français. Avec la collaboration d'Yves Coppens, le paléontologue mondialement connu pour ses travaux et sa découverte de Lucy, c'est un merveilleux voyage aux débuts de l'humanité qui vous est proposé. Pour une fois, le produit a été intelligemment pensé, avec une priorité : répondre à l'attente de l'utilisateur. À la différence des encyclopédies plus ou moins exhaustives sur divers sujets, il s'agit ici d'un produit qui s'attarde plus spécifiquement sur les différents stades de l'évolution humaine et plus spécialement sur les modifications anatomiques. Vous pourrez ainsi découvrir l'ancêtre de l'être humain, il y a 70 millions d'années de cela, jusqu'à l'homo sapiens que nous sommes, à travers dix époques majeures. Les compétences des développeurs de chez Cryo ont été utilisées à bon escient pour fournir par exemple des possibilités de morphing entre deux stades de l'être humain. Vous pourrez ainsi voir en quelques secondes, aussi bien sur le squelette que sur le crâne ou sur le corps, l'évolution qui s'est déroulée sur des milliers d'années. Le programme est très intuitif, entièrement en français et agrémenté de dizaines de séquences animées présentant l'environnement de l'homme à telle ou telle époque. C'est superbe, très convivial et on a l'impression d'aborder un jeu tellement



## Test Drive 4

**L**es auteurs de la fameuse série des Test Drive terminent actuellement Need for Speed, une course de voitures pour 3DO. Comme d'habitude, les modèles proposés sont plutôt luxueux : Jaguar XJ220, Porsche 911 ou Lamborghini Diablo... voilà qui promet. Le jeu utilise au mieux les capacités de la machine, et s'annonce comme le meilleur jeu console du genre. Admirez les photos. ■

## Extensions : le déferlement

**U**ne console sans rien autour est comme une belle femme sans vêtements et sans maquillage : on peut s'en lasser rapidement. Pour pallier cet inconvénient, pas mal de nouveautés hard vous sont proposées via JPF Import, une boutique qui semble décidément particulièrement dynamique sur 3DO. Vous aurez tout d'abord la joie de retrouver pour environ 500 francs un stick, très inspiré de celui de la Neo Geo. Bien à plat sur une table ou sur le sol, son joystick et ses quatre boutons permettent de mieux apprécier la jouabilité des produits du genre Shock Wave, Total Eclipse ou Crash & Burn.

### Vingt joysticks pour une 3DO

Pour ceux qui sont décidément trop habitués à leur console Super Nintendo et à ses pads, JPF vous proposera début septembre un adaptateur (moins de 300 francs) qui vous permettra ainsi de brancher n'importe quel joystick pour console Nintendo sur 3DO. En moins d'un mois, d'un seul joypad fourni avec la 3DO, cette machine va compter plus de vingt prétendants... Enfin, pour les plus

fortunés d'entre vous (environ 2 000 francs), vous pourrez vous faire une petite plaisir et vous offrir le Sub Woofer Panasonic. Ce caisson de basse est fourni avec un coussin vibrant. Après avoir connecté ces deux éléments avec votre 3DO, il ne vous reste plus qu'à vous asseoir dessus et à vous placer face à l'écran, surmonté si possible du caisson. Autant vous dire tout de suite que cela décoiffe et que n'importe quel jeu d'action vous prend les tripes, quasiment au sens propre du terme.

À chaque explosion ou bruitage violent, vous le ressentirez aussi bien que vous l'entendrez... Si on n'en est pas encore à la réalité virtuelle avec un casque et des gants, il s'agit là d'une première approche surprenante. Il faut en outre savoir que vous pouvez brancher ces éléments sur votre chaîne hi-fi. J'avoue ne pas particulièrement apprécier du classique avec ce système. En revanche, un film comme Star Wars, assis sur le coussin avec le caisson des basses à un mètre prend une toute autre dimension... ■



## Annonces produits

**Q**uelques nouveaux produits devraient arriver d'ici la fin d'année, avec pour commencer quelques beat'em up des plus prometteurs. Il est vrai que curieusement, le genre n'a pas encore vraiment été abordé sur 3DO, mis à part le déplorables Ultraman. Rise of the Robots, le jeu développé par Mirage sur toute une série de support fait l'objet d'une adaptation sur la console 3DO. Que dire, sinon que le produit fait déjà parti des légendes, avec des graphismes particulièrement soignée. Un autre produit annoncé est d'un genre beaucoup plus oriental avec Shadow Warriors, dans lequel vous devrez affronter de nombreux combattants avec toute une série de coups spéciaux. Les personnages ont été filmés puis intégrés à des décors artificiels et cela semble plutôt réussi. ■





# LOCK ON : VISEZ LA TÊTE

Avec Lock on, vous jouez contre l'ordinateur  
le plus puissant du monde :  
la machine humaine et ses incroyables réflexes



**BAN  
DAI**

Chaque joueur porte une visière sur laquelle se trouve un voyant infrarouge qui capte le signal du pistolet adverse. Lorsque le signal est capté, il suffit de tirer rapidement pour toucher l'adversaire et lui enlever un point de vie. Vous n'avez que 9 vies pour essayer de vous en sortir.



## Encyclopédie d'Isaac Asimov

Isaac Asimov's The Ultimate Robots • encyclopédie multimédia • Microsoft Home • CD • Rom Mac • disponible

Les fans de science-fiction vont se régaler avec ce multimédia assez exceptionnel. Vous retrouverez une digression sur la science robotique avec un maître en la matière, Isaac Asimov. Cet écrivain vous fera partager sa passion des robots à travers de nombreuses explications sur tous les aspects de la robotique. Historique, robots les plus célèbres, applications avec la réalité virtuelle... sans oublier quelques articles d'Asimov sur ce thème. Vous aurez bien sûr un screensaver sur les robots, mais aussi des vidéos, des photos et des schémas... A découvrir !

## Apple Seed

Manga de Masamune Shirow • en français • environ 100 francs

Masamune Shirow est l'auteur de la série Apple Seed qui arrive en France. L'intrigue de base se situe à l'aube du XXII<sup>e</sup> siècle dans une ambiance apocalyptique. L'histoire débute par le retour de deux marginaux dans la nouvelle cité de lumière édifiée par Aégis, un organisme gouvernemental régit par un groupe d'anciens bioroids, des humains artificiels. Nos héros se rendent vite compte que la paix n'est qu'une illusion entretenue par les clones... Avec des graphismes d'excellente qualité en noir et blanc, de l'humour japonais, de la violence, de la technologie, une pincée de sexe et un suspense infernal, cette série est promise au plus bel avenir.

# Paris VIII dans le virtuel

Monsieur Mazeau, avec son équipe de recherche de l'université de Paris VIII, a organisé récemment une démonstration des résultats obtenus dans le domaine du virtuel. Nous avons pu assister aux dernières applications que permet le système mis au point par l'équipe. Le système ne fait pas appel à un gant ou un casque mais à une caméra, située à quelques mètres d'une surface de travail d'environ 40 mètres carrés, un ordinateur de type Archimède et un téléviseur. La caméra, réglée sur la fréquence jaune, se contente, lorsqu'elle la reconnaît de transmettre cette information de position au système qui l'analyse et en fait un peu ce qu'il lui plaît. Plusieurs applications étaient présentées : un bureau virtuel, que l'utilisateur (portant un polo jaune) manœuvrait en se déplaçant sur la surface de travail ; un squash virtuel où s'affrontaient deux joueurs équipés chacun d'une raquette virtuelle en visualisant la position de la balle (virtuelle) sur un écran de contrôle. La démonstration la plus étonnante, dont on envisage facilement les applications dans le domaine de la danse, est probablement la démonstration musicale. En se déplaçant, l'utilisateur entre à l'intérieur de zones qui, définies par ordinateur, correspondent à différentes tonalités musicales et créent ainsi des sons

et des mélodies. En fait, ce n'est plus la musique qui engendre la danse, mais la danse qui engendre la musique. Vous imaginez ce système en boîtes de nuit... Une danse ne serait plus seulement appréciée par son côté esthétique mais aussi par ses harmonies musicales... Si l'aspect de cette technique semble extrêmement séduisant, Monsieur Mazeau pense pourtant que les principales applications de son système sont plutôt destinées vers l'industrie et les salles de gym. Pour les salles de gymnastique, l'intérêt est évident... Vous pourrez sur la même surface jouer au squash, au tennis ou je ne sais quoi encore... Malheureusement, ce système ne s'adresse pas à monsieur tout le monde. Il nécessite en effet une surface de 40 mètres carrés uniquement dédiée à cela. En ce qui concerne les applications industrielles, c'est l'aspect tableau de commandes virtuel qui intéresse plus particulièrement Monsieur Mazeau. Plus de tonnes de boutons mais simplement un écran de contrôle sur lequel les utilisateurs commuteront leurs interrupteurs virtuellement. Si la technique est inté-



ressante, elle n'en est pourtant qu'à un stade élémentaire : les graphismes sont encore réduits à leur plus simple expression et l'ergonomie du système est loin d'être parfaite. Wait and see... ■

## Astrologiquement votre...

Collection ésotérisme • PC • Micro application • De 200 à 1 000 francs

Micro application se lance dans le mystique en nous proposant trois produits qui vous révéleront le pourquoi du comment de votre vie et de votre avenir. Ces trois produits pour Windows sont : Horoscope, Astro couple et Andromède. Même si de prime abord, ces programmes semblent pointus et obscurs, ils permettent malgré tout un bon apprentissage de cette « science » (nous ne voulons fâcher personne).

Andromède (environ 1 000 francs) est le plus gros morceau des trois. Il vous permet, après avoir entré des dates de naissance, d'obtenir la carte du ciel correspondante. Les positions peuvent être obtenues en zodiaque tropique ou sidéral qui comprend les planètes, de Soleil à Pluton, les nœuds de la Lune, Lilith moyenne et corrigée (véridique) et part de fortune... Les spécialistes sauront apprécier. Les thèmes proposés vont de l'an 1 à l'an 9999 (on est prévoyant chez Micro application). Ce logiciel, le plus complet mais aussi le plus cher, ravira ceux qui souhaitent se lancer de façon très sérieuse dans l'astrologie.

Horoscope (environ 200 francs), beaucoup plus simple, permet aux non-initiés d'interpréter simplement un thème. Astro couple (environ 200 francs) permet de comparer deux thèmes pour connaître leurs affinités, toujours avec interprétation à la clé. Malheureusement, si votre petite amie ne convient pas du tout à votre thème astral, le manuel ne donne aucune technique éprouvée pour lui faire comprendre que vous ne pouvez rester avec elle parce que votre programme ne la sent pas... ■



## La tête dans les étoiles

PC Astrologie V2.0 • Nathan Logiciel • PC • Environ 500 francs

Micro application n'a pas le monopole de l'astrologie... Educant et Nathan Logiciel nous présentent en même temps tout moult de ce type de produit. PC Astrologie vous permet de créer des horoscopes personnels et composés, d'explorer tous les aspects planétaires, de choisir de nombreux systèmes de calcul (Koch, Placidus, etc.), et de dresser des horoscopes spéciaux (finances, mariage...). Non seulement ce programme propose des documents d'interprétation de thèmes de

fautes que un très bon manuel de 180 pages vous fera découvrir les arcanes de l'astrologie et de son interprétation. Pour les plus pressés, il existe même un système de « clé de la personnalité ». Il vous permet de voir les caractéristiques marquantes d'un thème en un clin d'œil. Le logiciel vous propose également un métronome qui vous indique, selon votre date de naissance, votre forme physique intellectuelle et sentimentale à n'importe quelle date de l'année. À ne pas consulter avant un examen... ■



# Gruge high tech !

Carte Action Replay • Jessico • PC • disponible

**Tant pis pour la morale et le sport : avec l'Action Replay, livrez-vous aux tricheries les plus éhontées et ce sans aucune notion de code. Les crackers vont être salement dégoûtés...**

Il était une fois il y a fort longtemps, un royaume où de petits êtres bossus et myopes régnaient. C'était la tribu des crackers. Ils avaient le respect de tous pour les magnifiques *cheat-codes* et autres TSR qu'ils programmaient avec leurs petites mains pleines de doigts. Un beau jour, une méchante carte d'extension qui s'appelait Action Replay vint leur ravir la flamme de leur savoir pour l'apporter aux mortels. Les gnomes se fâchèrent et enchaînèrent la carte au flanc d'une montagne où, chaque matin, un aigle venait lui dévorer un condensateur... Aaaaah ouiii, vous avez peut-être raison : je confonds sans doute avec la mythologie grecque... (C'est ça, non ?)

L'Action Replay ou la bidouille assistée par ordinateur (BAO ?) arrive sur PC. Dans la même veine que le shareware Game Wizard, testé dans Gen4 n° 67, elle offre la possibilité de gruger de toutes les manières possibles et inimaginables, avec l'avantage d'être bien plus puissante que son confrère car assistée par une partie hardware. Alors que



▲ La carte, la poire et le soft...

Game Wizard est uniquement un programme résident, l'Action Replay se présente sous la forme d'une carte (8 bits), d'une « poire de contrôle » (dixit le manuel) et d'une partie soft. Après une installation aisée, vous êtes prêts à affronter toutes les atrocités (d'après mon pote Max le lapin).

## Vies infinies...

Sitôt le jeu chargé, une pression sur la « poire » (décidément, je ne m'y fais pas...) vous bascule, jeu gelé (aha !), dans l'interface de la carte. Diverses options, *very cracker-oriented*, s'offrent à vous : examen de la mémoire, désassemblage de codes, état des registres du processeur ou de la carte vidéo, recherche de valeurs particulières et autres gâteries plongeront tout gnome digne de ce nom dans une crise épileptique avancée. L'ethnie des joueurs se passionnera toutefois bien plus pour le sous-menu « trainer ». Ce « trainer » permet de fixer vraiment tous les types de paramètres qu'un jeu utilise.

Quatre possibilités de recherches



Address	Value	Comment
1.1K	Program code	
3.8K	Program code	15 67
2.9K	Program code	22 23 2E
8.8K	Free space	
8.2K	Event block	
8.1K	Free space	
45.4K	Program code	1's FA FE FF
8.1K	Free space	
6.7K	Program code	2F
8.1K	Event block	
8.1K	Program code	8C J1
8.1K	Event block	
7.9K	Program code	89 8B 11 21 24 28
54.5K	Address block	30 EC EF F7 F9
8.5K	Program code	

▲ Une interface à la Debug.

sont disponibles, en fonction de la manière dont les informations vous sont présentées. L'idée est de localiser l'emplacement mémoire où se trouve la valeur (de vies, de boudier, de munitions, etc.) que vous souhaitez garder au maximum et pour que la carte la maintienne constamment au maximum. Vous pouvez soit rentrer des valeurs précises (dans le cas d'un compteur de vies par exemple), soit procéder par approximations (pour une barre de pourcentage), ou encore par changement d'état (bonus présent/absent) ou différence (pour un compte à rebours). Avant de trouver le bon emplacement, il faut parfois faire preuve de patience et d'astuce. Enfin, vous pourrez sauvegarder votre ensemble de gruges pour chaque jeu...

## Taux de réussite

Bien que certains softs ou démos refusent toute cohabitation, le taux de réussite est satisfaisant. Un conseil d'ami : évitez tout dump de la mémoire si vous avez un cache soft (type Smartdrive), votre disque dur risque d'être fortement perturbé (un peu comme Thierry devant un curé...). ■

## Tetris nouvelle génération

Vital Light • Millennium • action/reflexion • Amiga • septembre

Depuis Robocod et James Pond 3, Millenium est un des éditeurs les plus prolifiques sur Amiga. Avec Vital Light, réalisé par l'équipe d'Efecto Caos, ils préparent une offensive de grande envergure sur cette machine. Ce jeu est un mélange astucieux de shoot'em up et de Tetris, aussi contre nature que détonant. Vous êtes opposés à cinq types patibulaires, qui se présentent tous les quinze niveaux pour vous défier et se lancer des vannes. Ces séquences sont de véritables shows de quelques minutes hilarants. Erny, Bubo, Nick, Sake et Boss ont des tronches invraisemblables et des mimiques à faire pâlir Django Edwards ! Les musiques sont superbes avec une magnifique utilisation du sample Ushuaïa pour quelques-unes. L'objectif est de détruire des blocs colorés avec un laser multicolore. Vous pouvez choisir la bonne couleur et faire en sorte que tous les carrés du bloc possèdent la même couleur, pour disparaître avant de s'écraser sur votre bouclier. Bien sûr, les blocs chutent plus rapidement, le nombre de couleurs et leur taille augmentent avec le niveau



(80 au total). Pièges, blocs aux formes bizarroïdes, couleurs en quantité limitée... Le jeu est riche et permet le jeu à deux en même temps, ensemble ou l'un contre l'autre.



▲ Les différentes options du « trainer » : presque tous les types de données sont trouvables et modifiables.



## Pas touche !

Ticonderoga • simulation navale • Mindscape • CD-Rom PC • automne 94



Même si ce genre de produit est monnaie courante (Great Naval Battles 2, Aegis, Jutland, Harpoon II...), Mindscape devrait prochainement proposer un jeu mêlant stratégie, arcade et jeu de rôle basé sur un croiseur américain, le Ticonderoga. Des graphismes SVGA, un scénario bourré d'idées et de bruitages ainsi que plus d'un an de travail sur l'intelligence artificielle des ennemis devraient aboutir à un résultat intéressant.



# Atari : le retour du retour

*Après nous avoir agréablement surpris à l'occasion du CES de Chicago, Atari insiste pour apparaître délibérément comme un provocateur. Voilà le prévisions pour cette fin d'année...*

Cette stratégie de la provocation se confirme à travers la présentation des premiers produits en version française destinée à couper court aux ragots sur l'hypothétique sortie de la fameuse console en Gaule. Si, si, elle arrive en septembre (mieux vaut tard que jamais !) avec une gamme de produits relativement diversifiée. La Corp avait déjà laissé entendre une distribution réduite de 100 000 unités pour l'Europe, dont 80 % pour l'Angleterre. Ces estimations passent aujourd'hui à 200 000 lots pour commencer, ouf ! Si la politique de marketing Atari a souvent été critiquée dans le passé, l'éditeur américain a la ferme intention de se désembourber de cette fosse en redorant son blason. Pour se faire, la conférence de presse



du 7 juillet dernier était destinée à remettre les points sur les < i >. Pour étayer cette campagne de pub ambitieuse, qui vise l'anéantissement des anciennes machines (8 bits, 16 bits, 32 bits), Atari a également lancé une gamme de produits à l'effigie de la Jaguar.

## Tout a été pensé

Les « imagénieurs » ont tout pensé : le tee-shirt, la casquette, le short, la veste en jean, les lunettes de soleil et, surtout, le cartable pour ranger sa Jaguar avec deux jolis petits stylos. Le « Jag-Ware » catalogue sera envoyé aux possesseurs de la console ayant eu le courage d'envoyer le bulletin inclus dans la boîte. Sachez que vous pouvez aussi le commander gratuite-



ment par lettre en écrivant tout simplement à Jag-Ware Catalog/Atari Corporation, PO Box 61657, Sunnyvale, CA 94089-1657, USA.

Bref, vous l'avez compris, Atari a la volonté de convaincre. D'autant plus que la société célèbre aujourd'hui plus de 150 signatures. Je m'explique : il existe maintenant plus de 150 développeurs, dont 20<sup>th</sup> Century Fox Interactive, JVC Musical Industries et Time Warner Interactive qui viennent d'arriver. Si la gamme Atari n'est constituée que de six softs dont cinq shoot'em up, préparez-vous au pire (ou plutôt au meilleur...). Eh oui ! Plus de vingt jeux made in USA ont été présentés. Pour commencer, l'incontournable *Alien vs Predator*, et ses textures mapping en 3D très bien travaillés, présente une jouabilité exceptionnelle avec un support graphique incroyable. Dans la lignée des shoots en 3D, étaient encore présentés deux softs légendaires : *Doom* et son ancêtre, *Wolfenstein 3D*. D'ailleurs, pour plus de fun, Atari annonce le procédé Jaguar Voice/Data Modem. Il permet de jouer par téléphone. Les joueurs peuvent utiliser des écouteurs pour entendre l'adversaire et bénéficier de la stéréo. Les premiers jeux équipés dès leur sortie seront *Doom*, *Club Drive* et *Iron Soldier*.

Club Drive, comme Redline Racing







(Checked Flag II), sont destinés à concurrencer les récents Daytona USA et Ridge Racer. Quant à **Iron Soldier**, il débarque pour le plus grand plaisir des amateurs de Battletech. Si ça ne suffit pas, la Network Technology supporte jusqu'à trente-deux joueurs simultanément selon les jeux. Le système utilise un standard RJ11 pour communiquer entre les différentes bécasses. Ces câbles mesurent environ 90 mètres. Qui vivra, verra ! Comme toute console qui se respecte, les jeux à la sauce Street Fighter II sont aussi au rendez-vous avec **Rise of the Robots**, **Ultra Vortex**, **Double Dragon V** et **Kasumi Ninja**.

### Délires à l'horizon

De plus, Jeff Minter ne se contente pas de programmer des chameaux de l'espace psychédélique et de siroter du jus de lama. S'il nous a considérablement réjoui avec **Tempest 2000**, son **Virtual Light Machine**, incorporé en hard au lecteur CD-Rom du Jaguar,



nous promet des heures de plaisir pur. Il s'agit d'un light show généré par la musique. Eh oui ! Le CD-Rom est arrivé ! Une version définitive et en bon état de marche était présente. Le Cine-Pak (Supermac Technologies), un autre format FMV moins puissant que le MPEG, fait tourner des films. Pour les perfectionnistes, une cartouche MPEG2 sera vendue en option. Coco-

rico ! Ubi Soft développe actuellement un jeu digne des studios Disney : **Raymen**. Un délire de couleurs et d'animations sera au rendez-vous. Pour finir ce bref exposé, faites comme Atari avec son nouveau slogan : « Do the math » (faites le calcul). 64 bits, c'est deux fois plus de bits. Donc la Jaguar, c'est au moins deux fois mieux que le reste. Et na ! ■

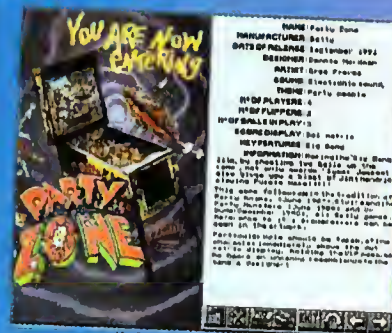


### Fiche technique CD-Jag

- 32 bits à toutes données Jaguar.
- CD-Rom double vitesse.
- Lit les CD audio standard.
- Capacité de stockage de 780 Mo.
- 312,5 Kb par seconde.
- La technologie Cinepak permet le plein écran, truecolor, Full Motion Video et audio à 24 images par seconde.
- Port cartouche supplémentaire.
- Les films CD Video peuvent être lus grâce à l'ajout d'une carte FMV MPEG2 en option.
- Virtual Light Show câblé en hard.
- Environ 200 dollars.

## Je flippe... tu flippes...

**Pinball Dreams Deluxe**  
21<sup>st</sup> Century • CD-Rom PC  
septembre



21<sup>st</sup> Century se décide à attaquer de nouveaux supports : avant la 3DO et la Jaguar et après le PC, **Pinball Dreams Deluxe** sort sur CD-Rom PC. Seuls ajouts : le « Deluxe », l'introduction en images de synthèse, les musiques de qualité CD et un historique de chacun des huit flippers. Huit, car cette version comprend aussi ceux de **Pinball Dreams 1** et **2**. Sortie prévue au prix (élevé !) de 400 francs.



## En bref...

Viacom vient tout juste de racheter Virgin Games. Après avoir phagocyté Paramount, Viacom devient du coup un des plus gros intervenants du milieu ludique micro !



## Errata Medialab

Dans notre news sur Medialab du précédent numéro, nous avons laissé entendre que ce serait un futur grand éditeur. Éditeur s'entendait ici au sens large et il ne fallait surtout pas imaginer que Medialab allait produire ses propres jeux. Medialab développera des produits pour des éditeurs qui existent déjà et ne compte pas devenir une société d'édition.

## C'est pas cher !

**Budget Codemasters - Amiga - disponible**

Le phénomène britannique du budget, comprenez anciens jeux à petits prix, commence à se faire plus courant en France. Codemasters propose sur Amiga toute une série de jeux d'arcade bon marché. Cosmic Spacehead et Fantastic Dizzy sont deux produits du genre jeux de plate-forme, mignons et très jouables. Micro Machines est une course de voitures sur des circuits complètement hallucinés.

## IV<sup>e</sup> salon de la high tech de Loisirs

C'est ainsi que se nomme le salon plus connu l'an dernier sous le nom de Supergames. Il est dédié cette année aux loisirs sur ordinateurs et consoles au sens le plus large du terme. Du 30 novembre au 4 décembre 1994, vous pourrez découvrir dans le hall 7-2 du Parc des expositions de la porte de Versailles, ce qui constituera sûrement vos achats de Noël. Un bon moyen pour ne pas se tromper dans la multitude de titres annoncés !

# La réalité virtuelle selon Disney

**Ce n'est pas tous les jours que Disney Imagineering, la branche du groupe qui développe les attractions des parcs, dévoile une nouvelle technologie. C'est même la première fois que, plusieurs mois à l'avance, on a la chance de découvrir ce que seront les attractions de demain. Une exclusivité dont nous ne sommes pas peu fier.**

**F**ace aux coûts de plus en plus importants des attractions (de plus en plus folles, il faut aussi l'avouer : Tower of Terror, la dernière en date à Walt Disney World, aurait coûté plus de 150 millions de dollars), Disney Imagineering s'est penché sur la réalité virtuelle pour produire des « rides » moins chers et surtout modulables. Au lieu de construire un décor gigantesque avec des mécanismes fous, une Silicon Graphics et un casque VR suffisent. Depuis deux ans donc, une équipe de 25 personnes travaille dur pour que Disney soit le premier à proposer une attraction de ce genre.

Avant même de penser au jeu, il fallait s'occuper du hard. La réalité virtuelle est un phénomène nouveau et la technologie est loin d'être au point, même dans le milieu professionnel. Les casques sont lourds et difficilement supportables plus de quelques minutes. De plus, la résolution des écrans est plutôt mauvaise. Cependant, chez Disney, on a peur de rien. Alors, au lieu de prendre un casque existant aujourd'hui, ils ont décidé de fabriquer le leur. Le résultat est époustouflant.

Particulièrement long, le casque est d'une légèreté étonnante, d'autant plus qu'il est suspendu au plafond. Il est facilement modulable, très long, ce qui permet d'avoir une meilleure profondeur de champ pour recréer un relief bien meilleur. Mais le plus impressionnant est peut-être la résolution des écrans, 640 x 380, qui est vraiment largement supérieure à tout ce qui se fait aujourd'hui. Au final, une fois le casque sur la tête, on oublie à la fois le casque et la « virtualité » du monde dans lequel on est plongé, tant la qualité visuelle est parfaite. Il restait encore à réaliser un jeu original. Le sujet choisit fut Aladdin et très vite l'idée d'une simulation de vol en tapis volant conquiert l'ensemble des personnes de Disney Imagineering. Le jeu n'en est aujourd'hui qu'à ses débuts : seul le premier niveau est terminé. Vous êtes donc sur votre tapis volant et le but est de retrouver un marchand dont la seule indication que l'on a est qu'il se cache dans une jarre violette. Vous devez donc explorer la ville, ses allées, son marché et bien regarder partout pour retrouver le marchand.

### Tapis vole...

Le guidon qui sert à se déplacer est facile à manier. On le pousse et le tapis volant plonge vers le sol, on le tire et il se redresse, on le tourne pour tourner et enfin on accélère comme sur une moto. C'est parti ! La ville a entièrement été modélisée sur Silicon Graphics. Le plus fou est la qualité graphique et l'impression de se trouver vraiment dans le dessin animé. En effet, les décors ont été dessinés par les gens de Disney. Ils ont donc fait toutes sortes de textures, pour les murs et les allées, qui font que les graphismes sont les mêmes que ceux du dessin animé. Aidé par Yazou, qui est entièrement en synthèse et apparaît



régulièrement pour vous donner des conseils, vous explorez la ville et découvrez les marchands, qui sont entièrement en dessin animé.

L'animation est exceptionnelle, le jeu très sympa et on est rapidement sous le charme de cette future attraction. La route est encore longue pour l'équipe de Disney Imagineering. Tout d'abord, c'est le seul niveau terminé à ce jour. Une fois le marchand trouvé, on découvre l'endroit de la caverne aux merveilles, où se trouve la lampe magique. Le second niveau devrait être l'exploration de la caverne jusqu'à la lampe. Quant au troisième, il s'annonce grandiose : on devra affronter tous les pièges de la caverne (éruption de lave, éboulements et j'en passe...).

Reste qu'il faut travailler sur la jouabilité. En effet, il s'agit d'une attraction et il ne faut pas qu'un joueur reste deux heures à explorer la ville. Alors chez Disney, on pense que le joueur sera guidé vers la sortie s'il ne se débrouille pas tout seul. Sans quoi la queue pour Aladdin Adventure pourrait être longue... L'attraction devrait ouvrir d'ici un an et demi à deux ans dans un des parcs de Floride. Comptez sur nous pour vous prévenir du développement futur de cette attraction révolutionnaire ! Selon le directeur technique du projet, Aladdin Adventure pourrait aussi être adapté sur les consoles et ordinateurs de demain. Sympa, non ? Un grand merci à Mr Katzenberg sans qui ce reportage n'aurait pas été possible. ■





# Croisade spatiale

Starcrusaders • simulation/gestion • Gametek • CD-Rom PC • fin septembre



**A** lors que tout le monde attend avec une impatience teintée de méfiance Inferno, la superproduction de DID (F29, Epic, TFX), un jeu du même genre devrait arriver à l'improviste. Starcrusaders est développé aux

États-Unis et distribué en Europe par Gametek. Comme vous pouvez le voir, la 3D mappée est à la base du jeu, avec pas mal de combats spatiaux en perspective. Il comporte également une aventure avec des personnages entières-

ment modélisés en trois dimensions. Les voix devraient malheureusement rester en américains, mais les quelques scènes cinématiques que nous avons pu voir laissent augurer d'une réalisation de qualité. ■

## K.-O. debout !

Chaos Control •  
Infogrames • CD-Rom  
PC • automne 94

Présenté jusqu'alors sur CD-I, le superbe produit d'Infogrames, réalisé en collaboration avec Philips Interactive Media France devrait très prochainement débarquer sur CD-Rom PC. Il s'agit à la base d'un shoot'em up, découlant de la logique évolution d'Infogrames après Kether sur CD-I. La principale différence vient de l'utilisation de plusieurs Silicon Graphics pour réaliser des scènes animées magnifiques. L'action se déroule dans le futur, sur une base lunaire menacée par une invasion extraterrestre. Quatre niveaux fabuleux vous attendent avec des décors et surtout des ennemis superbes.



## Vive le sport !

**C**omme nous tous, vous allez certainement finir vos vacances par une petite remise en forme. Entre la coupe du monde, le tour de France, les championnats d'Europe d'athlétisme et j'en passe, une fringale sportive semble s'être emparé de l'ensemble des éditeurs. Du coup, EA, grand spécialiste du genre, proposera très prochainement sur CD-Rom PC deux programmes qui raviront sans doute vos petits muscles surdéveloppés. Hockey 95 tout d'abord est la reprise du hockey sur PC sorti l'an dernier, avec une résolution SVGA en 256 couleurs, de la vidéo et une ambiance sonore enrichie grâce à la qualité sonore offerte par le CD. Dans le même genre, PGA Tour Golf a lui aussi été refondu, avec l'adjonction de vidéos, des voix et des bruitages, pour offrir au joueur un plus conséquent dès le mois de septembre. ■

# CD-ROM (LATEST + BEST)

## BRANCHE-TOI VITE

### LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS AVANT SORTIE EN FRANCE À PRIX GIGA COOL

# 3615 WINCO



## Sans fautes

**Correcteur orthographique Franklin • Environ 500 francs • 287 000 mots**



Pour les passionnés de Scrabble, voici un nouveau correcteur d'orthographe très performant. Il ne pèse pas plus de 54 grammes, possède 287 000 mots et toutes les conjugaisons. De plus, il ne coûte que 495 francs. Si vous le lui demandez gentiment, il vous donne même des anagrammes. Si vous en êtes encore à la période toujours délicate de vos études, vous pouvez même l'utiliser pour vérifier si votre orthographe est correcte, on ne sait jamais...

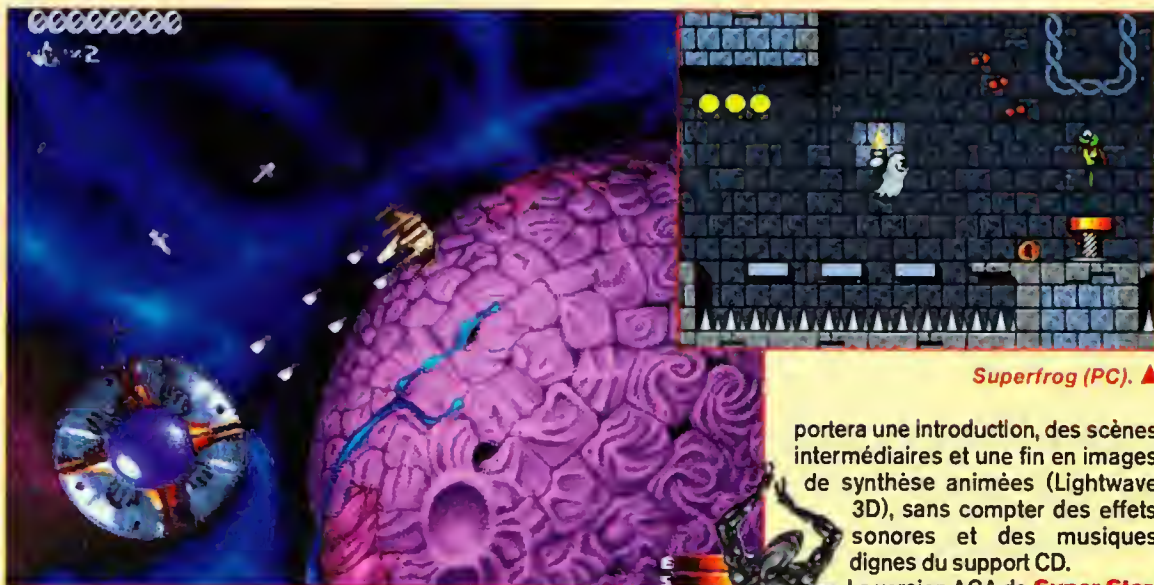
## Le métro sur CD-I



Une nouvelle génération de plan lumineux du métro est mis au point par Philips. Il permet des recherches en fonction de quatre critères : noms des stations, rues de Paris, sites importants et gares ou aéroports. Le système utilise un écran vidéo tactile et la bestiole parle cinq langues (espagnol, allemand, anglais, italien et français). Il vous annonce en prime la durée du trajet et vous informe sur les tarifs. Malheureusement, il ne chante pas et ne fait pas le café. Il est déjà en service à la station Château-de-Vincennes et sera généralisé prochainement.

# Team 17

## Une équipe gagnante !



▲ **Super Stardust (AGA).**

**T**eam 17 n'a pas chômé durant ces deux mois de vacances. Si vous croisez un type tout blanc avec des yeux injectés de sang et des vêtements fripés, dans une rue de Wakefield, il y a des chances que ce soit un programmeur de Team 17. De toutes manières, ils ont depuis longtemps oublié à quoi ressemble le soleil. Avec leur cote de popularité sur Amiga, et aussi de plus en plus sur PC (depuis l'adaptation de Body Blows), ils sont obligés de répondre aux sollicitations sans cesse plus pressantes de leurs adeptes.

Sur Amiga, **Alien Breed II :**

**Tower Assault** propose cinquante nouveaux niveaux toujours aussi mal fréquentés. Au cours de ces nouvelles missions, vous affrontez au moins quatre nouvelles espèces d'aliens, sans compter les boss

de fin de niveau. Avec des graphismes améliorés (oui, c'est possible !), un scrolling nommé aux Oscars de la fluidité et le formidable mode deux joueurs, cette extension s'apprête à devenir la nouvelle référence du jeu d'action (genre Gauntlet) sur Amiga. Et pour ceux que l'enthousiasme n'aurait pas encore gagné : Tower Assault est un budget, c'est-à-dire d'un prix au moins inférieur à 150 francs ! La version CD32 com-

portera une introduction, des scènes intermédiaires et une fin en images de synthèse animées (Lightwave 3D), sans compter des effets sonores et des musiques dignes du support CD.

La version AGA de **Super Stardust** va illuminer la rentrée et plus particulièrement les logithèques A1200 et CD32. Les auteurs ne se sont pas contentés de trois modifications sur le jeu A500 : ils l'ont entièrement redessiné et reprogrammé. Le résultat est époustoufflant et même les plus blasés devront batailler ferme pour retenir une larme de joie. Magnifique clone d'Asteroids, Super Stardust est composé de trente niveaux en présentation vue de dessus et de quatre spectaculaires tunnels 3D qui vous feront connaître le



▲ **Alien Breed II (AM).**



▲ **All Terrain Racing (AM).**





▲ Overdrive (PC).



▲ All Terrain Racing (AM).

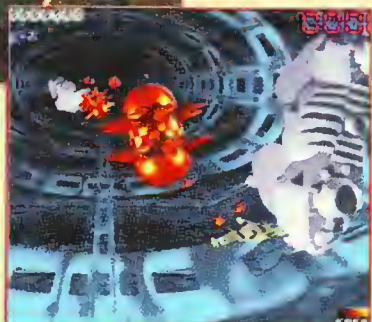
goût de l'adrénaline concentrée. Graphismes en 256 couleurs, météorites et ennemis issus pour la plupart du Ray Tracing, le jeu fera beaucoup parler de lui, ne serait-ce que pour sa réalisation. De plus, il utilise huit canaux sonores dont quatre dédiés aux sons et quatre autres aux douze musiques différentes. Les séquences 3D des tunnels possèdent quatre fois plus de couleurs que le jeu d'origine et deux fois plus sur les objets. Chacun des quatre tunnels contient un boss en Ray Tracing... Vous en voulez encore ? Et bien, des missions sous-marines sont également au menu... Décidément, les vacances ont été longues !

### Des bonus à la pelle

Le dernier né des usines Team 17 est un jeu proche d'Overdrive : **All Terrain Racing**. Trois types de véhicules, plus de trente cartes différentes en mode < circuit race >, des obstacles à la Skidmarks : ponts, tunnels, sauts... Des bonus comme s'il en pleuvait, pour éclater votre adversaire humain (ou presque) en mode < deux joueurs >. Sachez encore que ce jeu



▲ Alien Breed II (AM).



▲ Super Stardust (AGA).

est l'œuvre de la collaboration de Danny Burke, le graphiste de Body Blows et de Jamie Woodhouse, le programmeur de Qwak et Nitro.

**Overdrive**, la simulation de course automobile au scrolling si rapide qu'il faut être un mutant (comme Thierry à Sensible Soccer) pour prendre un virage sans quitter le bitume, va sortir en budget sur Amiga. Le meilleur jeu de baston sur PC : **Body Blows** s'apprête à en faire de même. En clair, ça signifie que leur prix ne va pas excéder 150 francs. Merci encore Monsieur Team 17 !

### Superfrog arrive !

Overdrive va laisser des traces de pneus sur les écrans PC. Cinq décors démultipliés en vingt circuits pourront voir s'affronter deux joueurs avec un câble null modem. Le scrolling spectaculaire qui est annoncé risque bien de marquer à jamais l'idée que l'on se fait des capacités d'un PC à proposer un scrolling fluide.

**Superfrog** va connaître un sort équivalent. Il semble bien placé pour devenir la nouvelle référence du jeu de plate-forme sur PC. Exit Oscar, Zool 2 et autres Cool Spot : la supergrenouille compte bien s'imposer comme l'unique star de ce genre en pleine expansion sur une machine jusque là confinée aux jeux de rôle, d'aventu-



▲ Body Blows (PC).



▲ Superfrog (PC).

re et aux simulations. Les graphismes en 256 couleurs sont magnifiques et l'animation ne dépareille pas. Avec d'innombrables passages secrets, des bonus déliants et des idées originales, les possesseurs de PC n'ont pas fini de s'agenouiller devant le logo de Team 17 ! On garde le meilleur (ou presque, la concurrence est rude) pour la fin : **Ultimate Body Blows** est également adapté sur PC et CD-Rom. Le CD32, seule machine jusque là à s'enorgueillir d'un tel titre, se fait subtiliser son exclusivité. Vingt-et-un personnages avec, pour chacun : des animations et des coups spéciaux plus originaux les uns que les autres. Une option (<tag team>) permet même à deux équipes de combattants présélectionnés de s'affronter. Graphismes 256 couleurs, voix digitalisées, seize modules Soundtracker : le tout s'installe sur le disque dur ! Bonne chance aux prochains jeux de combat... ■



▲ Overdrive (PC).

TEAM 17 IN FRANCE

- **Alien Breed II : Tower Assault** (A500/A1200), septembre ; (CD32), novembre.
- **Super Stardust** (A1200 et CD32), septembre.
- **All Terrain Racing** (A500, A1200 et CD32), octobre.
- **Overdrive** (Amiga), août.
- **Body Blows** (PC), août.
- **Overdrive** (386SX), septembre/octobre.
- **Ultimate Body Blows** (386 et plus), octobre.
- **Superfrog** (PC), automne.

## Les entrailles du CD-Rom

Le grand livre du CD-Rom  
• Micro application •  
430 pages • environ  
200 francs



Si vous êtes équipé d'un PC, vous savez déjà qu'un lecteur CD-Rom est sûrement la chose la plus difficile à installer et à comprendre. Ce livre présente à peu près tout ce que l'on peut vouloir savoir sur le CD-Rom : historique, utilisation, principes de fonctionnement, standards, réglages, solutions aux problèmes rencontrés... L'ouvrage est accompagné d'un CD sur lequel vous trouverez des visualisateurs d'images et d'animations, des sharewares et autres gâteries.

## Une nouvelle jeunesse

Même si la disparition de l'Atari semble inéluctable, nous avons eu la bonne surprise de voir un nouvel éditeur s'y intéresser. Frontier Software, un éditeur français qui développe sur Falcon, ST, TT, annonce déjà trois produits pour la rentrée : un Soundtracker 32 voies pour Falcon du nom de Digital Tracker, un logiciel de génération d'images 2D et un logiciel de dessin toujours sur Falcon. La société ne compte pas s'arrêter là : elle prévoit également la création de logiciels de jeux... Ils ont promis de nous tenir au courant de l'avancement des choses, nous faisons de même.



## TÉLEX

Dans cette colonne, nous essaierons de vous tenir au courant de tous les liens qui se créent entre Hollywood et l'industrie du jeu vidéo...

• Acclaim se lance sur le CD-Rom PC plus vite que prévu. Du coup, True Lies (le remake de La Totale de Claude Zidi), le nouveau film de James Cameron avec Arnold Schwarzenegger devrait être adapté, tout comme Stargate, une production Carolco/Le Studio Canal+, une superproduction de science-fiction avec Kurt Russel.

• La 20th Century Fox vient de lancer sa division jeux vidéo et travaille sur de gros projets. Attention, 1995 devrait voir arriver Alien 4 (dont on ose imaginer le scénario), Die Hard 3 (la suite de Piège de Cristal et de 58 minutes pour vivre) et Judge Dredd. La fameuse BD anglaise était en projet depuis bien longtemps, mais cette fois-ci rien ne devrait empêcher le film de se faire. Ni les 65 millions de dollars de budget, ni Sylvester Stallone, qui doit jouer le rôle de l'impitoyable justicier de Mega City One. Des films et des jeux que l'on attend impatiemment.

• Depuis qu'Interplay s'est fait en partie racheté par MCA, les deux compagnies travaillent ensemble main dans la main. Ainsi, Brian Fargo d'Interplay se serait isolé plusieurs jours avec Mr. Steven Spielberg pour réfléchir au jeu basé sur son prochain film : Casper. Il s'agit d'une histoire de fantôme, et sachez que le film est déjà tourné et qu'il ne manque plus que les effets spéciaux. Justement, ceux-ci sont longs à réaliser, même si c'est l'ILM qui s'y colle. Ça promet, ne serait-ce qu'avec un budget deux fois supérieur à celui de Jurassic Parc pour les effets de synthèse.



## WYATT EARP

En salle le 31 août

Réalisateur : Lawrence Kasdan  
Avec : Kevin Costner, Dennis Quaid, Gene Hackman...

# WYATT EARP

## PUR, DUR ET VIOLENT

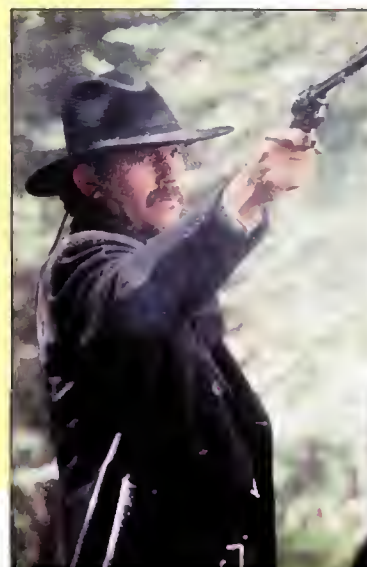
Cette fois c'est certain : la vague des westerns déferle sur l'Europe. Après Les Belles de l'Ouest et Maverick voici que se pointe Wyatt Earp. Wyatt Earp, ou l'histoire d'une légende, celle d'un homme hors du commun qui entra dans l'histoire grâce au célèbre *Règlement de compte à OK Corral* (règlement qui, en fait, n'a pas eu lieu à OK Corral mais à Tombstone en 1881... les légendes ont la peau dure). Wyatt, joué (et produit) par Kevin Costner, est un homme dont la vie a étroitement été liée à la conquête de l'Ouest. Sur près de quarante ans, on suit son évolution et celle d'une Amérique en plein essor.

Après la mort violente de sa première femme, Wyatt s'endurcit et devient un homme de loi. Prêt à tout pour en finir avec la violence de l'Ouest, il s'entoure des ses trois frères et de son ami de toujours, Doc Holliday. De ville en ville, le clan Earp mène la vie dure aux cow-boys. Jusqu'à ce fameux règlement de comptes à OK Corral qui se terminera tragiquement...

Wyatt Earp c'est du vrai western : pur, dur et violent. Quoi de plus normal : le réalisateur, Lawrence Kasdan, a déjà commis *Silverado*. De plus, le film bénéficie d'une galerie d'acteurs impressionnants (Costner, Hackman, Quaid) qui ne font qu'ajouter de l'authenticité au film.



Ce sont les fous de western qui vont s'en donner à cœur joie pendant les trois heures que dure le film ! AKD ■





# SPEED, DE L'ACTION AVANT TOUT

**S**peed, comme son nom l'indique, est hallucinant de rapidité. Le genre de film où l'on ne nous laisse pas le temps de souffler. Pendant près d'une heure et demie, on a droit à une course poursuite d'un style nouveau. Nouveau parce que, d'une part, c'est un énorme bus, et non une voiture rutilante, qui fonce à toute allure sur une autoroute de Los Angeles. D'autre part, ce bus n'est pas vraiment poursuivi par des flics. Vous me suivez ? Non ? Bon, j'explique : ce satané bus est truffé d'explosifs et menace de sauter si le chauffeur dépasse les 80 km/h ou s'il stoppe le véhicule... Du coup les flics sont là pour aider les innocents passagers. Vous suivez mieux le tragique de la situation ? Rassurez-vous, un superflic est là pour sauver les meubles. Jack Traven, c'est le superflic, est jeune, beau (c'est Keanu Reeves...), intelligent et risque tout. Il a en plus une chance incroyable et forme un duo de choc avec Harry, son coéquipier. Il n'y a donc pas de raison pour qu'il rate son affaire. C'est sans compter sur le poseur de bombe, Howard Payne (Dennis Hopper au jeu toujours superbe), un ancien flic artificier possédant un matériel ultraperfectionné. Vous l'avez compris, le beau Jack a plutôt intérêt à se



surpasser... Contrairement à ce que l'on pourrait croire, *Speed* n'est pas invraisemblable. Non, non. En tout cas, c'est ce qu'atteste un ancien membre de la brigade anti-gang de Los Angeles et conseiller sur le tournage... De là à vivre cette histoire en frôlant la mort plusieurs fois sans pratiquement aucune égratignure, il y a un abîme... Enfin, ce n'est pas ce qu'on demande à un film d'action. Et *Speed*, c'est avant tout de l'action. Le top du top, ce sont ces cascades en chaîne. Où l'on voit le bus voler littéralement d'un pont à l'autre sur une douzaine de mètres. Où l'on voit ce même bus s'écraser contre un boeing en formant un gigantesque brasier. Où l'on voit une rame de métro jaillir de terre... C'est certain, le réalisateur Jan de Bont n'a pas lésiné sur les moyens. Spécialiste du film d'action, c'est sa première réalisation après avoir été chef opérateur sur des films tels que *Piège de Cristal* ou *À la Poursuite d'Octobre Rouge*. Il a donc l'habitude de ce type de film. Pour un premier coup, c'est un coup de maître. On ressort de là avec l'impression d'avoir vécu « en vrai » cette course poursuite (une heure sur les deux heures de film !) pas comme les autres. À quand le prochain, Monsieur de Bont ? AKD ■

## SPEED

Déjà en salle

Réalisateur : Jan de Bont  
Avec : Keanu Reeves, Dennis Hopper, Sandra Bullock...



# WOLF : EN PLEINE LUNE

**U**ne nuit de pleine Lune, l'éditeur Will Randall (Jack Nicholson) renverse un loup... Malheureusement pour lui, cet animal le mord... Depuis cette étrange nuit, des changements s'opèrent en lui. Il voit trop loin, entend trop bien et les odeurs deviennent trop fortes. Préoccupé par son travail, il n'y prête pas tout de suite attention. Lorsqu'un soir il sent que son corps se transforme, il comprend qu'il est en train de se métamorphoser en loup... Sa vie devient un calvaire : la nuit, il chasse pour se nourrir et tue pour se défendre, le jour il retrouve ses esprits et son corps. Effrayé par sa violence, abandonné par sa femme, Will se terre et attend avec angoisse chaque nouvelle nuit. Seule Laura (Michelle Pfeiffer) le retient à la vie. Mais leur amour naissant ne peut éviter le pire. Will doit fuir, protéger Laura, mais surtout affronter sa malédiction...

L'étrange histoire d'amour qui lie Laura à Will sert de toile de fond à la très connue légende du loup-garou. Après les nombreux films sur ce sujet, c'est l'une des originalités de *Wolf*. L'autre c'est que le film parle aussi de la vie quotidienne d'un homme, de trahison, d'adultère et de travail. En fait *Will Wolf* est un loup très humain. D'ailleurs sa transformation se fait lentement : elle suit la réalité de Will. Le maquillage, l'étonnant regard de Jack Nicholson et notre imagination nous effraient beaucoup plus que des effets spéciaux. *Wolf* mêle le quotidien

et le fantastique. Du coup le film prend une dimension réelle, faite d'aventure et d'horreur. Et cette dimension risque de nous angosser longtemps... AKD ■



## WOLF

Sortie le 14 septembre

Réalisateur : Mike Nichols

Avec : Jack Nicholson, Michelle Pfeiffer...



# LE CLIENT EST ROI

**L**e *Client*, c'est une histoire de mafia, de justice et de procès. Rien de bien neuf me direz-vous. Pourtant ce film est bien différent car les protagonistes sont à l'opposé de ce qu'on imagine habituellement. En l'occurrence, le client, c'est un enfant. Mark Sway, onze ans, est un gamin comme tous les autres. Il va à l'école et fait les quatre cents coups. Son destin bascule le jour où il a le malheur de recueillir les dernières confessions d'un avocat attaché à la mafia. Romey Clifford est le défenseur du mafioso Bari The Blade Muldanno assassin présumé d'un sénateur. La police soupçonne Mark d'être en possession des éléments permettant de mettre sous les verrous Muldanno. Mais Mark sait qu'il risque la mort s'il parle. Coincé entre Roy Foltrigg (Tommy Lee Jones), un procureur impitoyable et la mafia, il décide d'engager une avocate : Reggie Love (Susan Sarandon). Reggie est novice en matière de meurtre mais Mark n'a pas le choix. Commence alors une lut-

te infamale de deux outsiders contre la justice et la mafia...

*Le Client* est un thriller psychologique. Les deux héros sont plutôt des anti-héros. L'avocate Reggie est inexpérimentée et le client Mark est un enfant obligé de se comporter en adulte. Leur situation est difficile, ils s'affrontent continuellement, et peu vraisemblable, on a rarement vu un enfant engager une avocate pour se défendre contre la mafia. Mais le film tient la route (peut-être parce qu'il est tiré d'un des nombreux best-seller de John Grisham, ex-avocat et auteur de *La Firme* et de *L'Affaire Pélican*) et c'est avant tout un vrai thriller. AKD ■

## LE CLIENT

Sortie le 21 septembre

Réalisateur : Joell Schumacher

Avec : Susan Sarandon, Tommy Lee Jones...



## Les cartes Fun Radio

Après les compils qui rapportent plein de blé, Fun Radio se lance dans les kits multimédias qui, on l'espère pour eux, feront de même. En fait, pour être plus précis, il s'agit d'un partenariat entre Blue Technology et Fun Radio. Deux cartes sont proposées : la Blue Sound et la Blue Sound Expert. Elles sont toutes deux en 16 bits mais la seconde est stéréo, contrairement à la première et à la huitième, qui n'existe pas encore. Elles sont compatibles Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Adlib, Microsoft Windows Sound System. Elles possèdent onze et vingt voix et coûtent environ 490 et 990 francs. Dans la jungle des cartes sons sur PC, ces cartes semblent réellement très bon marché !



## MS Dos 6.22 en vue

Suite au procès à grand spectacle qui l'oppose à la société STAC Electronics, Microsoft sort la version Dos 6.22 qui remplace la partie du logiciel sur laquelle se porte le litige. Le procès qui avait suivi avait fait beaucoup de bruit il y a quelques mois de cela. Ainsi, le « Doublespace » est remplacé par le « Drivespace » dont l'usage est exactement le même, c'est-à-dire la compression de données. Espérons seulement que cela ne suscite pas de nouveaux procès...



▲ Bertignac : « J'essaie toujours de faire quelque chose de différent. »

**Ancien membre du légendaire groupe Téléphone, Louis Bertignac poursuit depuis une brillante carrière en solo. À la fois chanteur et guitariste, il est également un fan de jeux vidéo... Trois bonnes raisons de le rencontrer !**

**Gen4 — Ton dernier album s'appelle « Elle et Louis ». Satisfait du résultat ?**

Louis Bertignac — Je suis assez content en général comme en gros de tous les autres albums. Avec le recul, je pense que j'ai fait ce que je pouvais. La suite, l'accueil du public, ne m'appartiennent plus. Basta !

**On sent dans ta musique une grande évolution ?**

J'essaie de faire quelque chose de différent à chaque fois. La grande nouveauté vient du fait que cette fois, je n'ai pas fait l'album avec un groupe. J'ai employé des musiciens différents pour chaque morceau. Avant, je bossais avec des jeunes. Cette fois, j'ai pris des pros confirmés comme Manu Katche ou Tony Visconti. Cela m'a permis d'avoir plus de temps pour m'occuper des guitares et des voix.

**En fait, tu es avant tout un simple guitariste ou alors, mieux, un chanteur guitariste ?**

Il y a une erreur que font couramment les gens qui étaient dans un groupe et qui bossent ensuite en solo, c'est de vouloir absolument travailler les instruments avec lesquels ils n'étaient pas très bons. Au risque de négliger leurs instruments favoris. Cela arrive très sou-

# Louis Bertignac le « V »

vent. Comme tout le monde, je suis tombé dans le panneau ! Pour retrouver le droit chemin, je me suis remis à la guitare. Le résultat donne un album plus personnel.

**Comment te sens tu, après une déjà longue carrière ?**

C'est amusant... Je mûris lentement... J'apprends de plus en plus de choses autour de ce qui me concerne. C'est une autoroute, une suite logique. Il y a des côtés de moi qui se confirment.

**Au mois de mai, lors d'un de tes concerts, au Bataclan à Paris, Téléphone est remonté sur scène...**

C'est eux qui m'ont fait la surprise... Ils m'avaient tous demandé une place mais je ne pensais pas qu'ils monteraient sur scène. Nous n'avions jamais joué ensemble depuis notre séparation.

**Peut-on envisager une reformation du groupe ?**

Il n'y a rien de prévu... Vraiment pas... Je pense qu'aucun de nous n'a envisagé une reconstitution. J'ai l'impression que c'est bien de se retrouver de temps en temps, comme ça. Moi, en tout cas, j'ai attaqué un nouveau truc et je suis loin d'avoir fini ce que j'ai entrepris. Je voudrais

## J'aime jouer et programmer des jeux

aller plus loin dans cette affaire. Téléphone : je connais tellement, c'est une grande partie de ma vie. On se connaît depuis l'âge de seize ans. On est toujours bons copains. Dès que l'on monte sur scène, on sent qu'il n'y a aucun problème, que l'on s'entend toujours aussi bien. Mais on n'a pas forcément envie de remettre tout ça sur le tapis.

**Tu penses que tu es allé au bout de ce que tu pouvais faire avec Téléphone ?**



# s Bertignac

## éotéléphone »

Musicalement, j'en ai peur. Je ne dis pas qu'il y a incompatibilité musicale, mais ça me paraît un peu limité. Je n'ai pas tellement envie de reprendre une nouvelle histoire. Si on a arrêté, je pense que ce n'est pas pour rien. Je ne vois pas ce que l'on pourrait faire de plus.

**Arrêter Téléphone et partir chacun de son côté était un pari difficile ?**

Bien sûr, ce n'était pas évident. Mais on le savait : les gens gardent toujours l'image du groupe. Et puis finalement, on s'y fait. Jean-Louis a

**Si ça se trouve, les jeux vidéo deviendront ma vie**

réussi à faire son trou. Moi, je suis en train de le faire. Ce n'est pas maintenant qu'il faut arrêter. Retourner en arrière maintenant, serait un désaveu.

**Quels sont tes projets ?**

Je suis mon petit bonhomme de chemin. La tournée finie, je me remets sur le prochain disque qui m'exalte, parce que je ferai vraiment tout. J'écirai les textes et je jouerai de la plupart des instruments. Ce sera l'album le plus personnel que je n'ai jamais fait. Je me suis aussi rendu compte que je devais faire ce que j'aime. Mon plus grand projet est de faire des jolies chansons.

**Pour les faire partager à ton public ?**

Je suis en extase devant mon public. J'ai toujours l'impression que c'est le meilleur du monde. Je me sens merveilleusement soutenu. Pourtant, j'avais un peu peur que les gens ne m'aiment plus. Il y avait longtemps que je n'avais pas fait de scène. Une salle qui crie ton nom à la fin du concert, c'est merveilleux. C'est fou. J'ai versé des larmes tou-

te la nuit. C'est trop beau. Le contact avec le public redonne des forces.

**Tu es également un passionné de jeux vidéo ?**

J'aime toucher un peu à tout. J'aime jouer. J'aime également programmer des jeux, même si je suis assez nul pour l'instant dans le domaine. Je ne connais pas les langages trop compliqués. Je ne connais que l'hypertouch sur Macintosh. Je les imagine. Je ne les ai pas encore réalisés.

**Quels sont tes supports préférés ?**

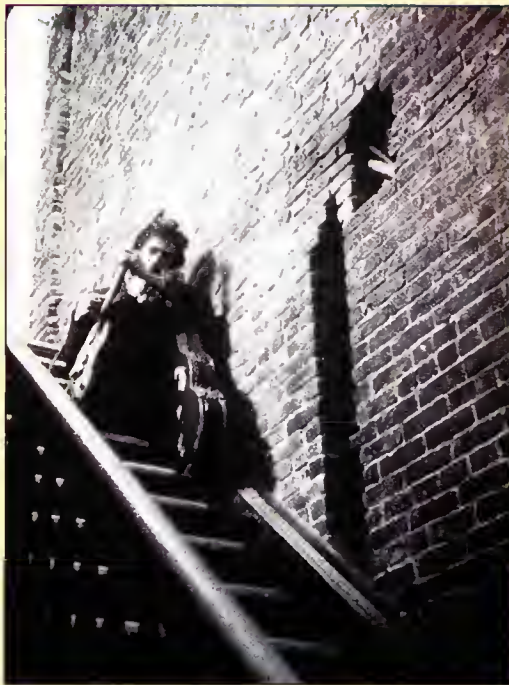
Pour certains jeux, j'utilise le Macintosh, pour d'autres l'Amiga. J'avais aussi une console Mattel dans le temps, mais je ne m'en sers plus.

**Et tes jeux préférés ?**

Ah ! Je suis un fan de Goal. Il est génial celui-là ! J'aime bien les jeux de foot sur ordinateur. Je les ai tous. Mais vraiment, et de loin, Goal est le meilleur. J'ai acheté l'OM, Sensible World of Soccer et pleins d'autres, mais ils m'ont tous déçu à part celui-là. J'adore vraiment les jeux de foot. J'ai aussi deux ou trois jeux de tennis. Je suis très branché sur les jeux de sports. Le sport en vidéo fatigue moins que dans la réalité. Et c'est surtout beaucoup moins risqué ! J'aime également beaucoup Indiana Jones et aussi quelques jeux de rôle.

**Tu passes beaucoup de temps devant ta console ?**

Dans mes mauvais jours, je peux passer pratiquement quatre heures de suite à jouer. Quand j'ai vraiment gâché ma journée, je joue au jeu vi-



▲ « La musique, c'est ma vie. »

déo. C'est assez rare tout de même. En général, au bout de trois quart d'heure, une heure de jeu, j'essaie de m'arrêter, mais on s'accroche vite à ces jeux.

**Tu es accro, mais pas trop ?**

Je joue juste pour me marrer. Mais un jour peut être, j'aimerais concevoir des jeux vidéo. C'était un peu pareil avec la musique. Quand j'étais gosse, je me disais : y en a marre de perdre du temps avec ça. Je ne pouvais pas m'empêcher de jouer. Depuis, c'est devenu ma vie. Si ça se trouve, les jeux vidéo deviendront ma vie de la même façon. Ça part à peu près du même endroit. On ne sait jamais. Mais c'est vrai que j'ai des idées de jeux dans la tête. De là à les réaliser, c'est toute une galère. Il faut trouver des budgets, des gens intéressés. Se serait un beau pari... ■

Jean-Pierre Burias

**Quinze millions de connectés**

**Internet pour les nuls • Levine et Baroudi • Sybex • environ 100 francs • 354 pages**

Internet est le plus gros réseau mondial d'échanges de données.

Il regroupe en effet des ordinateurs tournant sous Dos, Unix et Macintosh. Il permet également à tout un chacun, via son micro-ordinateur, de recevoir les photos de vacances de son cousin, qui habite en Australie, d'obtenir la liste de tous les clubs d'aéromodélisme de l'Oregon ou de l'Afrique du Sud, de discuter avec des experts japonais sur la détérioration de la couche d'ozone, ou avec des étudiants du monde entier sur n'importe quel sujet... La liste est quasiment infinie... En fait, Internet, c'est une sorte de Minitel à la puissance mille. Pour y avoir accès, il suffit simplement de disposer d'un ordinateur, d'un accès modem et d'un accès Internet. Comme certains utilisateurs novices peuvent être assez vite désemparés face à quelques finesses techniques de ce nouvel univers, Sybex édite cet ouvrage d'initiation pour permettre ainsi à monsieur tout le monde d'accéder facilement à ce monde étrange et à son vocabulaire ésotérique. C'est très bien fait et surtout, c'est compréhensible par un néophyte qui décide de s'y mettre très rapidement.







# TONNERRES

**Après le succès exceptionnel de Comanche, Novalogic récidive avec une toute nouvelle mouture de la technologie Voxel Space et des scènes cinématiques à vous faire éclater les nerfs optiques.**



**L**es possesseurs de PC, comme tout joueur qui se respecte, connaissent la simulation d'hélicoptère Comanche, développée par Novalogic et distribuée par Ubi Soft en France. Le succès du produit est le résultat de l'utilisation d'un nouveau procédé de 3D, appelé Voxel Space, qui permet aux développeurs d'offrir aux joueurs des paysages en 3D bitmap largement plus impressionnants que la 3D polygonale classique. Depuis, assez peu de produits utilisant cette technologie ont vu le jour et c'est donc avec une certaine impatience que nous attendions Armored Fist. Il faut bien avouer que cela valait la peine, même si au premier abord ce sont les

séquences intermédiaires qui impressionneront le plus le joueur (et sûrement la presse).

### Une action prenante

De belles images ne constituent en effet qu'un plus pour un jeu et en aucun cas elles assureront au produit un franc succès. Les auteurs d'Armored Fist l'ont bien compris et ils ont développé quelques petites surprises supplémentaires qui rendent l'action vraiment prenante. Tout d'abord du côté de la réalisation : le paysage possède un véritable relief, chose assez rare dans ce domaine. Vous pourrez en effet avec vos blindés grimper le long d'une colline, ou vous planquer der-

rière un sommet pour surprendre un ennemi pas assez prudent. Si on peut reprocher aux décors et aux véhicules de pixelliser lorsqu'on se rapproche d'eux, il faut avouer que par contre, les effets lors des explosions sont particulièrement

### Des effets très réussis

réussis. Les nuages et les écrans de fumée possèdent une consistance tellement réaliste que vous ne vous lasserez pas de les voir. Vous pourrez surtout les utiliser comme camouflage ! La vitesse

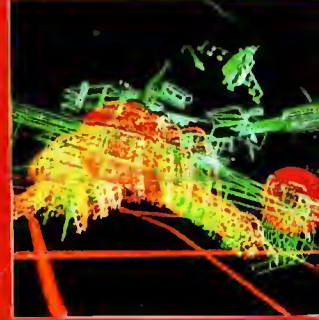
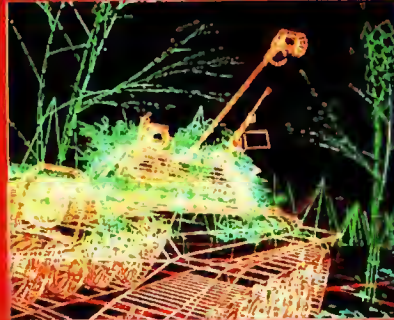


▲ La vision de nuit diffère suivant les tanks. Il va de soi que les véhicules américains possèdent un meilleur matériel !

d'animations est nettement plus rapide que sur Comanche et vous pourrez configurer le jeu (détails, ciel, visibilité) pour le rendre encore plus rapide au détriment des graphismes.

Le jeu en lui-même n'a rien d'exceptionnellement original puisqu'il s'agit, quoiqu'on en dise, d'une simulation de ba-

Les blindés que vous pourrez admirer dans les scènes animées ont été modélisés sous 3D Studio. Il faut cependant avouer que les gens de chez Novalogic ont développé leurs propres outils pour exploiter au mieux ce logiciel et lui adjoindre des fonctionnalités dont vous pouvez voir ici l'aboutissement. Pas mal !





# MÉCANIQUES



▲ Voici un petit groupe de blindés tels que vous pourrez les découvrir sur le terrain.



▲ Novalogic prouve une fois de plus sa maîtrise du réalisme avec des effets de fumée et de brouillard encore jamais vu. Cela leur a même permis d'utiliser les obus fumigènes, comme de véritables armes pour se camoufler et surprendre l'ennemi !

taille de blindés. Le joueur pourra choisir parmi un certain nombre de campagnes et de scénarios déjà définis ou fabriquer ses propres batailles. Tout un module de création de scénarios a été incorporé. Vous pourrez choisir parmi plusieurs types de terrains, de jour comme de nuit. En quelques minutes, grâce à une interface simple et pratique, le joueur pourra choisir le terrain, placer des cibles, des défenses, des unités de blindés... Ces derniers sont au nombre de quatre, avec du côté américain le Tank M1A2 Abrams, qu'il n'est plus besoin de présenter, et le M3 Bradley, un véhicule de soutien d'infanterie. Du côté russe, vous aurez le char d'assaut T80 et le véhicule blindé

## COMME AU CINÉMA

Voici quelques extraits d'une des magnifiques scènes cinématiques que vous pourrez découvrir à certains moments cruciaux du jeu. C'est bien simple : certains concurrents sont encore persuadés que ces séquences ont été réalisées sous Silicon Graphics. Eh bien, non messieurs ! Vous vous mettez le doigt dans l'œil. Un simple 3D Studio avec quelques outils développés en interne et voilà le résultat. Ça vous fait baver, hein...



**AMIE**  
LE PRO.

**OUVERTURE :**  
10h00 à 12h30  
13h30 à 19h00

11, bd Voltaire - 75011 Paris  
(Métro République)

☎ 43 57 48 20

### PC



- 4 Mo de ram
- Disque dur 245 Mo
- 2 ports série - 1 port parallèle
- 1 port joystick
- Clavier AZERTY 102 touches
- Souris compatible Microsoft
- 1 lecteur HD 3"1/2 ou 5" 1/4
- Boîtier mini tour ou Desktop
- Ecran SVGA 0.28 14" Couleur
- Carte vidéo SVGA 1 Mo

Carte mère VESA Local bus 3 slots 32 bits CPU INTEL & AMD 256 ko de cache

486 SX 33	INTEL	6500 F
486 DX 33	INTEL	7750 F
486 DX 40	AMD	7750 F
486 DX 50	INTEL	9000 F
486 DX2 66	INTEL	8750 F

**PACK MULTIMEDIA**  
Carte Sound Blaster Pro  
+ Lecteur CD Double vitesse  
+ 2 haut parleur CF 38  
**2290 F**  
**1590 F\***

\* Exclusivement avec l'achat d'un ordinateur

### PERIPHERIQUES

CARTE SOUND BLASTER	DISQUE DUR
SB PRO VALUE 590 F	170 Mo 1490 F
SB 16 VALUE 790 F	245 Mo 1590 F
SB 16 MCD 1090 F	340 Mo 1990 F
SB AWE 32 2190 F	420 Mo 2190 F
LECTEUR CD	IMPRIMANTES
MITSUMI 990 F	BJ 10 SX 1390 F
PANASONIC 1190 F	BJ 200 1890 F
SONY 1290 F	HP 520 2090 F
ORCHID 1390 F	HP 560 4190 F

### AMIGA 1200



Processeur 68EC 020  
Vitesse 14 MHz  
RAM 2 Mo  
W.B.W. 3.0

Sans Disque dur	2490 F
60 Mo	3590 F
80 Mo	3890 F
120 Mo	4190 F
170 Mo	4390 F

**EXTENSION**  
4 Mo 33 bits  
**1990 F**  
**1590 F\***

\* Exclusivement avec l'achat d'un ordinateur

### PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE	DISQUE DUR EXTERNE
0 Mo 590 F	170 Mo 1990 F
1 Mo 1190 F	245 Mo 2190 F
2 Mo 1490 F	340 Mo 2790 F
4 Mo 1690 F	420 Mo 2990 F
DISQUE DUR INTERNE	CARTES ACCELERATRICE
60 Mo 1090 F	BLIZZARD 4 Mo 2390 F
80 Mo 1390 F	TURBO POWER 0 Mo 1890 F
120 Mo 1790 F	A1230 Turbo
210 Mo 2190 F	+ 4 Mo 2090 F

Prix révisibles sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Mon ordinateur .....

Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

Designation	Qté	Prix	Montant
Frais d'envoi			
TOTAL			

Poste 60 F/Transporteur 150 F par colis/CR 80 F en sus Logiciel 30 F

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE

Date d'expiration ( ) ( ) ( )

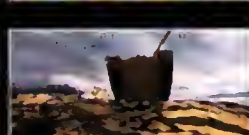
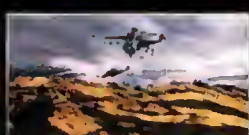
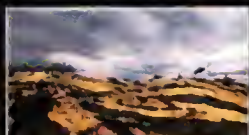
N° ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )

Date ..... Signature .....

ou commande sur papier libre



## Ciné



BMP-2. Chacun possède des caractéristiques vraiment très différentes et le joueur devra apprendre à connaître à la perfection ces véhicules. Le maniement est en effet totalement différent, tout comme l'armement, et il faudra élaborer des stratégies adaptées aux forces en présence. À tout moment durant une bataille, le joueur pourra passer d'un tank à l'autre ou geler le jeu en accédant à la carte du terrain. Vous pourrez alors étudier la situation, donner de nouvelles instructions à vos blindés, et même tricher en changeant de camp !

### Une sérieuse opposition

Si le produit est fini dans sa réalisation depuis quelque temps déjà, les auteurs travaillent comme des forcenés sur l'intelligence de jeu des chars ennemis dirigés par l'ordinateur. En clair et sans décoder, cela signifie que vous allez vous retrouver face à une sérieuse opposition ! Quelques petites options novatrices devraient ravir les plus acharnés et j'avoue

### Des animations plus rapides que Comanche

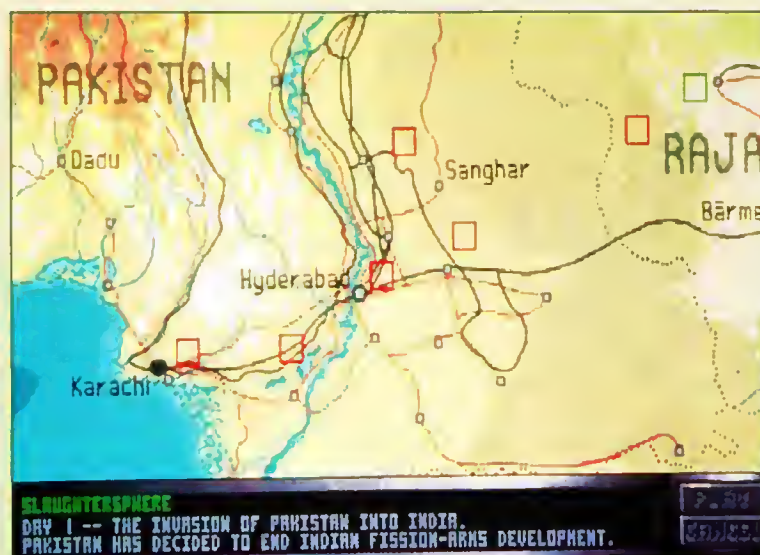
avoir particulièrement aimé le soutien d'une frappe aérienne, très pratique pour faire le vide autour d'un point stratégique. Le jeu est pour l'instant prévu sur PC et sur CD-Rom PC. Cette dernière version possédera beaucoup plus de scènes cinématiques, de musiques, de voix... Si le jeu peut se contenter d'un clavier et d'une souris, il est bien sûr prévu pour utiliser au mieux toutes les nouvelles manettes du genre Thrustmaster ou Flightstick Pro. Autant vous dire qu'en couplant le Flight Control et le Weapon Control de Thrustmaster, vous aurez réellement l'impression de piloter un blindé ! Vous pourrez alors diriger indépendamment la tourelle ou le véhicule, choisir les armes, sélectionner la vision de nuit, locker une cible... Il est aussi possible que d'ici quelques mois apparaisse un module permettant alors de jouer en réseau contre un adversaire. Profitant du développement de Novalogic, une adaptation de la technologie Voxel Space sur Mac est étudiée, ce qui pourrait alors aboutir à des produits du type Comanche et Armored Fist sur Macintosh ! ■



▲ Chaque véhicule possède son propre tableau de bord et ses commandes. Rien de bien compliqué cependant, le côté action primant encore sur la simulation.



▲ La technologie permet d'inclure des arbres et un relief qui impressionnera plus spécialement les habitués de M1 Tank Platoon ou des récents Pacific Island et autres jeux du genre.



▲ À tout moment, vous pouvez accéder à la carte pour donner des ordres précis à certaines de vos unités et suivre la situation stratégique de la bataille. Ici, vous choisissez un site de bataille.



▲ Voici le module de création de missions. Les outils se présentent sous forme d'icônes permettant d'ajouter certains éléments : des décors, des blindés, des bâtiments... Vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin !



NOUS VOUS OFFRONS LA TERRE...



mais les aliens vous feront  
payer très cher

# UFO

**ENEMY UNKNOWN**

PRENEZ LA TÊTE DES FORCES TERRESTRES CONTRE LE FLEAU ALIEN

POUR COMPATIBLES IBM PC, COMMODORE AMIGA ET AMIGA CD-32

**MICROPROSE**

3615 MICROPROSE, 28 RUE ARMAND CARREL, 93100 MONTREUIL SOUS BOIS, PARIS. TEL: (1) 48 570554



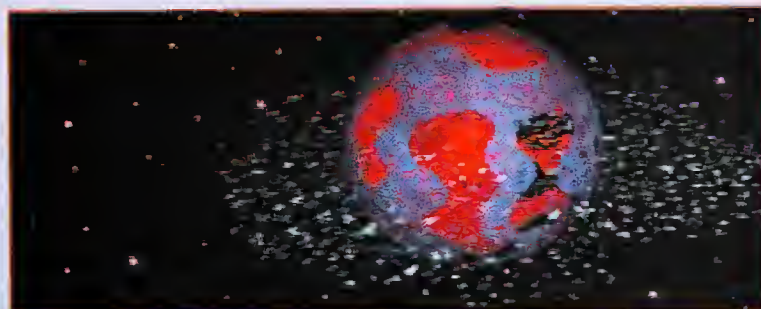
# L'AVENTURIER DE L'ARCHE PERDUE

**En développement depuis de très nombreux mois, nous avons enfin pu jeter un coup d'œil sur la suite des aventures du Capitaine Blood prévues sur CD-Rom PC pour la fin d'année. Un voyage spatio-temporel dans le monde onirique de Cryo...**



▲ Un petit clin d'œil à un groupe de rockers barbus très connus pour leur voiture et ses charmantes conductrices.

**T**ous les possesseurs d'Atari ST se souviennent sûrement de L'Arche du Capitaine Blood, édité par Ere Informatique. Ce jeu fantastique avait permis au ST de flamber comme une bête dans la fin des années 80. Les graphismes étaient incroyables pour l'époque, avec des effets de plasma utilisés pour les voyages dans l'hyperespace, des voix aliens digitalisées qui avaient fait fureur à l'époque. De plus, la musique était composée par Jean-Michel Jarre, lui-même en personne ! Le scénario était suffisamment original pour permettre à ce jeu de devenir une légende sur cette machine, et ce dans le monde entier.



▲ Vos voyages à travers le temps et l'espace vous donneront accès à des animations superbes lors de vos approches de planètes.

rissimes ! Dévoiler toute l'histoire serait vraiment idiot... Sachez seulement que vous êtes embauché par un mystérieux personnage, appelé Bob, pour le ramener au Big Bang originel ! Un vaste programme qui vous demandera beaucoup de talents et surtout l'utilisation de votre vais-

seau mythique, l'Arche et de son ordinateur de bord, une IA (intelligence artificielle) au caractère aussi désagréable que lunatique.

Un peu comme pour Scavenger, Cryo utilise désormais allégrement la vidéo pour la réalisation du jeu. L'équipe a ainsi utilisé des modèles réduits, des marionnettes et un système de caméras montées sur un pied mobile. Ils ont ainsi pu retranscrire

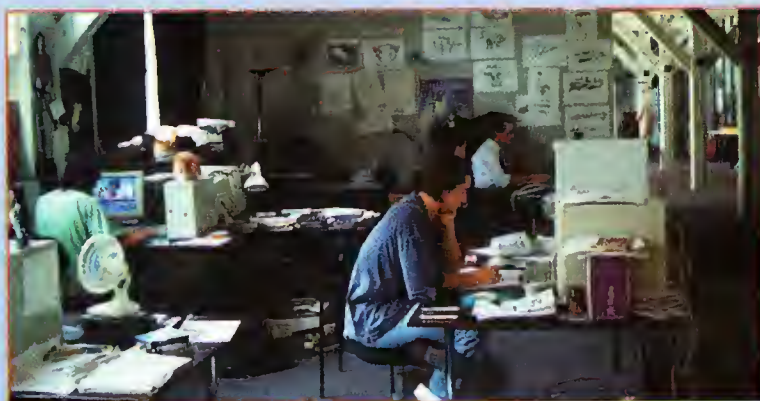
des mouvements assez complexes qui donnent à certaines phases du jeu la même intensité que certaines scènes des films de SF les plus célèbres. Certaines marionnettes comme les Izwals (aliens pacifiques au look des plus mignons) possé-

**Une aventure futuriste incroyable...**

daient même un tas de mécanismes et de fils commandés à partir d'un gant, pour bouger et faire des mouvements correspondants à certaines attitudes. Pour chaque personnage, de nombreuses mimiques ont été digitalisées. Le ton des dialogues est également un des points essentiels de l'aventure. Une bonne ap-



▲ Un robot bien mal en point que vous trouverez sur une des premières planètes. Il faut trouver une batterie pour qu'il retrouve toutes ses facultés et vous aide à progresser.



▲ Que le calme apparent des bureaux ne vous trompe pas ! Ce sont peut-être les vacances pour vous mais pas ici, avec un groupe homogène en pleine fièvre créatrice.



AUREZ-VOUS ASSEZ  
DE COURAGE POUR  
ATTENDRE LA  
11<sup>ÈME</sup> HEURE?

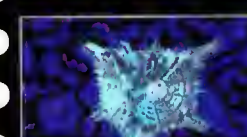
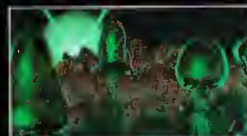
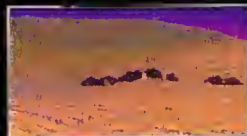
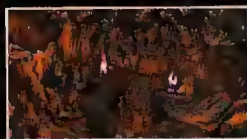
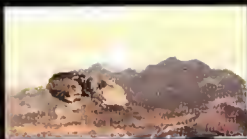


TRUCS, ASTUCES, INFOS & CADEAUX

ENTREZ DANS L'ENFER DE L'AUTOMATON ET GAGNEZ  
LE PARADIS DES CADEAUX SUR LE 36 68 94 95  
(3,19 € PAR MINUTE)



## Ciné



proche de chacun des interlocuteurs est en effet indispensable pour progresser normalement. De vrais acteurs ont été filmés et leur intégration dans les décors synthétiques est excellente. Vous vous souvenez sûrement du halo bleu qui entoure les personnages de *The Seventh Guest* : ici rien de tel grâce à une maîtrise de la vidéo et des incrustations sur ordinateur !

### Un scénario évolutif

Pour aboutir à un jeu d'aventure digne de ce nom, Philippe Ulrich s'est lancé dans des semaines de boulot pour élaborer une histoire à la fois complexe et fantastique, sans pour autant la rendre rébarbative. Cet amateur de science-fiction déborde d'idées venues d'un autre monde. Il a pris un plaisir, qu'il ne dissimule nullement, à créer une atmosphère bien particulière autour du jeu. Pour élaborer le déroulement de l'histoire, il a utilisé un générateur de scénario sur PC ! Cet outil permet d'associer facilement des dialogues, avec des scènes filmées ou générées grâce à un macro-langage constitué d'instructions simples. Il est ainsi facile de poser certaines conditions, d'élaborer des arborescences et des branchements conditionnels un peu partout pour prévoir et gérer



▲ La visite des locaux après tout tournage de film avec des effets spéciaux est souvent synonyme de rencontres étranges.



▲ Divers masques ont été créés puis filmés sur fond bleu, selon un procédé bien connu des amateurs de cinéma.

toutes les possibilités d'actions du joueur. Le résultat semble des plus prometteurs, surtout si l'on considère la liberté laissée à l'utilisateur.

Pour ne pas les perturber — les joueurs sont encore peu habitués à ce genre de libertés —, quelques petites barrières devraient être intégrées. L'écoulement des jours étant géré en temps réel, grâce à un contrôle permanent de l'horloge de l'ordinateur, il est donc facile d'intégrer des événements temporels, plus les habituels

### Des tonnes de clichés

aléas de l'aventure ! Ainsi, d'une partie à l'autre, et suivant vos actions précédentes, vous retrouverez votre personnage à des heures et à des endroits différents. Le programme se souviendra de vos progrès dans l'aventure en un temps donné, en déclenchant s'il le faut quelques événements favorables pour vous aider.

De même, Bob, un alien omniscient de son état, sera votre allié dans vos aventures. Vous aurez le plaisir de le « décryogéniser » régulièrement pour lui demander de l'aide ! Ainsi, pour passer certains nœuds



▲ Philippe Ulrich en plein travail. Pour se plonger dans l'atmosphère du jeu, rien de tel que quelques dessins sur les murs environnants.

dés de l'aventure, vous aurez plusieurs possibilités et donc peu de chances de rester bloqué ! Quoi qu'il en soit, pour voyager à travers le temps, vous devrez aussi utiliser des trous noirs. Il faudra donc les trouver et y accéder, ce qui constituera autant de chapitre à inscrire dans votre carnet de bord !

L'humour sera également un élément essentiel du jeu, avec des tonnes de clichés et surtout des références aux précédentes productions de ses auteurs. Vous aurez ainsi des planètes qui s'appelleront Kult (jeu d'aventure) ou Purple (Purple Saturn Day), sans parler d'Eden... Tout bon produit de SF se doit de comporter des com-



▲ Cette caméra mobile a permis de réaliser des prises de vues autour des personnages ou d'objets comme de ce vaisseau spatial...



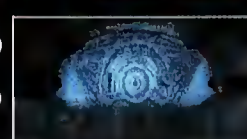
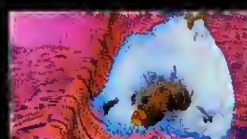
▲ Marionnette et mécanismes pour des animations réalistes...





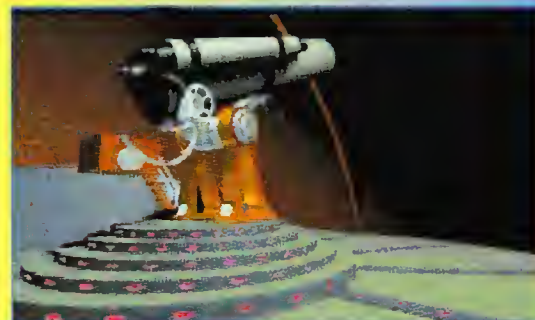
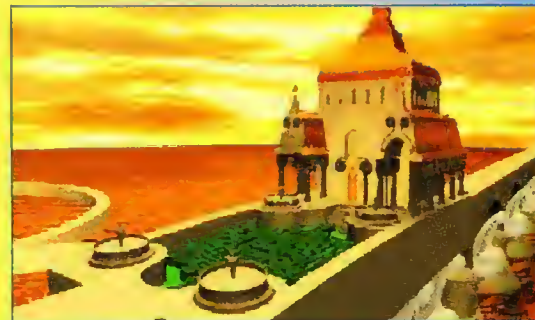


## Ciné



## DIRECT LIVE

Votre arrivée sur une planète se fera via des séquences animées qui ont fait la réputation de Cryo au-delà de nos frontières. Ici, vous allez découvrir une planète très particulière, Rondo, à la géométrie pas vraiment euclidienne. En général, après quelques dizaines de secondes d'animations, vous verrez s'approcher celui qui sera votre interlocuteur sur la planète. Ensuite, commencera la phase de dialogue, essentielle !



bats entre vaisseaux plus ou moins bizarres. Commander Blood ne fera pas exception à la règle. En fait, le joueur pourra susciter plus ou moins d'affrontements suivant la méthode de jeu employée.

### Vos papiers !

Ainsi, pour entrer sur une planète mise en quarantaine, vous aurez la possibilité d'utiliser des faux papiers et donc de ruser. Vous pourrez encore essayer de passer en force, ce qui occasionnera quelques échanges de tirs avec des navires aliens. En fait, l'IA vous le dira clairement pour certains duels : vous aurez très peu de chance de vous en sortir et l'intelligence sera globalement plus efficace. Quoi qu'il en soit, Cryo, et plus spécialement Didier Bouchon, s'est occupé de ces phases de

jeu. Ce programmeur de génie s'est attaqué sérieusement au produit à partir du mois de mars. Pour l'occasion, il a fabriqué un outil d'animations d'objets en 3D révolutionnaire. Ce dernier permet d'animer en temps réel, sans aucun ralentissements, des objets en 3D assez complexes. Certains vaisseaux ont ainsi été modélisés sous 3DS mais, grâce à cet outil, Didier Bouchon peut dans un premier temps appliquer une texture quelconque sur n'importe quelle surface ! Ensuite, il est enfanin de réaliser des zooms, des rotations et des animations. Les phases de combats ne sont pas encore finalisées mais devant la puissance de cet outil tout ceci devrait être rapidement terminé.

### L'Arche retrouvée !

En fait, l'aventure se déroulera à partir de votre vaisseau. Une main a été modélisée en 3D. Elle permet d'évoluer sur un tableau de bord virtuel en 3D. Vous y sélectionnez vos destinations ; vous accédez à Bob ou à l'ordinateur de bord ; vous pourrez envoyer vos sondes téléguidées pour discuter avec diverses créatures ; vous pourrez téléporter des objets et des personnes... Bref, ce vaisseau constituera une véritable extension de votre corps. Il reste encore pas mal de boulot à Cryo pour achever le jeu. On peut toutefois espérer y jouer d'ici la fin d'année, à moins de retards occasionnés par la foultitude de produits en développement chez Cryo ! ■



▲ Pour votre malheur, ce charmant personnage vous classera dans la catégorie « à éliminer d'urgence » !



▲ C'est le représentant d'une race qui vous aidera dans votre périlleuse entreprise. E.T. est mort et enterré !



▲ Un travail important a été réalisé sur les costumes, avec ici un alien qui est particulièrement bien sapé.



# JUKEBOX

VOUS OFFRE

# MYSTIC TOWERS

LE DERNIER JEU POUR PC D'APOGEE SOFTWARE



Le dernier shareware d'Apogee Software. Un jeu d'aventure-action comme toujours d'excellente qualité. Partez à l'exploration de centaines de pièces et utilisez vos tours de magie pour éviter les pièges, les forces noires et les différentes créatures. Ce jeu en 3D isométrique diffère des précédents jeux de plate-formes d'Apogee. Enfin ce jeu dispose d'une excellente animation, de plus il est rempli d'humour et dispose, bien sûr, d'un accompagnement musical parfait. Encore un excellent APOGEE !!!

Pour recevoir gratuitement\*, chez vous, par la poste, votre disquette Mystic Towers, composez le

# 3617 JUKEBOX



\* : Uniquement le coût de la consultation du service (5,48 F.TTC/mn). Envoi en France métropolitaine uniquement. Dans la limite des stocks disponibles. Le Shareware n'est pas un logiciel gratuit. Son auteur vous permet de l'utiliser gratuitement pour le tester. Si vous l'utilisez régulièrement, pensez à le rembourser. Mystic Towers est une marque d'Apogee Software.



# 3615

Pourquoi aller chercher ailleurs ce

avec  
GEN & JPF IMPORT  
**GAGNEZ**



une

# JAGUAR

TM

par mois

en jouant au quizz

Le **SEUL** à vous  
proposer

## PLUS DE

# 250

## SOLUCES

complètes !!!

ULTIMA 8 - STAR TREK 2 - MYST  
IRON HELIX - HAND OF FATE -  
JURASSIC PARK - BLOOD STONE..



# GEN4

*que vous ne trouvez que chez nous ?*

# NON !!!

# L'AMIGA N'EST PAS MORT !

**LA PREUVE :**  
**des CENTAINES**  
**de**  
**Sharewares**  
**à télécharger**  
**sur le**  
**3615 GEN4 !**

**SAPRISTI AMIGA** est  
disponible sur la  
disquette du mois





# CES DE C

**Comme chaque été, les vacances n'ont pu commencer qu'après le traditionnel Summer CES de Chicago, autrement dit le Consumer Electronics Show d'été. On pensait y découvrir de nouvelles consoles... Que nenni : la star du CES était bel et bien le PC ! Plus de 125 jeux étaient présentés, mais aussi de très nombreux éducatifs, produits multimédias et accessoires à ne plus savoir où donner de la tête : cartes CD-I, 3DO ou Jaguar ! Avènement du PC et du CD donc, et déception au niveau des consoles : où les 3DO, Jaguar et CD-I continuaient de se montrer fièrement et où les Sega, Nintendo et autres Sony se faisaient attendre ! Compte rendu à chaud...**

**Un dossier réalisé  
par Stéphane Lavoisard**





# CHICAGO

## Le PC roi !

CHICAGO AVENUE  
NATIONAL BANK



# ET QUOI DE NEUF DOCTEUR ?

Les nouvelles machines n'étaient pas là... On espérait voir la console PSX de Sony, que beaucoup d'éditeurs annoncent comme fantastique ; la Saturn de Sega et l'hypothétique Ultra 64 de Nintendo (anciennement Project Reality), dont la version arcade était présentée en coulisse derrière des rideaux. Il fallait donc chercher du côté de ceux qui ont déjà abattu leurs cartes pour trouver des nouveautés... Visite à travers stands...



▲ Casque Astounding 2001.



▲ Casque VFX1.

**P**our commencer, **Atari** faisait son véritable retour avec un stand imposant situé à l'entrée du salon. Il faut avouer que la compagnie avait pas mal de choses à montrer. Tout d'abord, le CD-Rom était présenté : très sympa, petit et surtout pas cher du tout (moins de 200 dollars)... Ensuite, il y avait de nombreuses nouveautés

très réussies. Du coup, la confiance renaît chez le constructeur qui présentait même une gamme de gadget Jaguar : montres, tee-shirts, sacs et j'en passe... Côté **3DO**, et malgré les rumeurs qui courent sur la compagnie de Trip Hawkins, on pouvait découvrir de nouveaux modèles. La version de Goldstar, qui sortira aux États-Unis, est directement équipée de la carte Digital Video, ce qui est une bonne chose. Son look est largement plus sympa que celui de la Real de Panasonic. Idem pour la 3DO de Sanyo, également plus petite et au look résolument moderne. De plus, les jeux 3DO étaient nombreux et parmi les meilleurs du salon. Pour finir, **Philips** continue d'exploiter sa carte Digital Video. La société présentait de nombreux titres qui utilisent la cartouche. De son côté, la nouvelle console CD-I, au look plus proche des Super Nintendo et autres consoles NEC, est à un prix

beaucoup plus proche des jeunes. C'est donc une bonne surprise : à un prix aussi abordable (moins de 2 000 francs), cette console supportera les plus beaux jeux du moment (la Digital Video permet en effet d'afficher des millions de couleurs dans une résolution télé) et en français qui plus est. C'est unique sur le marché.

## Des manettes à gogo

Chez Spacetec, on pouvait encore découvrir de très nombreux accessoires destinés à faciliter la manipulation des jeux dans le genre de Doom. Après la Cyberman de Logitech, voici la **Galaxys** et la **Space Ware**, deux manettes tout aussi réussies qui seront supportées par les titres des éditeurs suivants : ID Software, Origin, Apogee, Bethesda, SSI, New

World Computing, Capstone ou Interplay. La compagnie Sports Sciences vous permet quant à elle de jouer au golf sur Links 386 en swingant vraiment à l'aide d'un club électronique. Une sonde analyse la vitesse du club, l'angle avec la balle, et détermine sa trajectoire... Les amateurs de golf apprécieront certainement cet accessoire nommé **PC Golf**.

Chez Gravis, **Phoenix** était la manette star. Dédiée aux simulateurs de vol, mais pouvant s'adapter à d'autres types de jeu, il s'agit d'un joystick très futuriste qui comportent vingt-quatre boutons programmables (quarante-huit à l'aide d'une fonction <shift>). Le prix annoncé n'est pas excessif. Espérons que la sortie en France soit très rapide.

**Thrustmaster**, après avoir présenté de



▲ PC Golf.



▲ Interactor.





▲ PC Golf.



▲ Casque Astounding 2001.



▲ Thrustmaster.

nombreux accessoires pour les simulateurs de vol, présentait une gamme pour la conduite : un volant accompagné d'un changement de vitesse manuel et de deux boutons comme tableau de bord avec, en option, deux pédales (une pour les gaz et une pour les freins).

### Le virtuel star du salon

Chez Aura, on présente **l'Interactor**, un accessoire vraiment étonnant. Ce gilet électronique se porte sur le dos et transforme les basses en vibrations que vous ressentez à travers le corps. C'est surpre-

nant et ça vous fait faire de sacrés bons (pour l'avoir testé sur Doom, j'avoue que c'est aussi assez épuisant). Pour le moment, les éditeurs n'ont pas encore prévu ce type d'accessoire : les sons vous passent dans le corps et ça n'a pas beaucoup de sens. Toutefois, dès qu'ils réserveront un canal spécial pour l'Interactor, on pourra vibrer à chaque coup reçu. Ça pourrait alors s'avérer très intéressant. La compagnie Victor Maxx présentait le casque **Cyber Maxx**, pour Mac, PC et Jaguar. Celui-ci vous permet de vous immerger dans les jeux. Cependant seuls les

jeux compatibles avec le Cyber Maxx vous proposeront de la 3D stéréoscopique... Le prix doit tourner autour de 700 dollars, soit l'équivalent de 4 500 francs.

L'option choisie par Astounding paraît plus intéressante. Le casque, nommé **Astounding 2001** permet de voir la télévision comme si c'était un énorme écran de cinéma devant vous. La qualité de l'image est excellente et on a vraiment l'impression d'être à quelques mètres d'un écran de quatre mètres de large. Génial, pour voir les films ! De plus, une option ajoute un module d'analyse de position du casque et d'utiliser le casque avec les jeux vidéo. C'est sympa mais le casque n'offre pas de vision stéréoscopique.

Le casque le plus abouti était le **VFX1** de chez Forte. Un casque qui semblait être adopté par tous les éditeurs. On pouvait donc le tester avec Doom, Flight Unlimited ou encore System Shock. Il propose une vision, un son en stéréo et sa qualité graphique est irréprochable. Il est accompagné d'une manette conçue pour utiliser les jeux du genre. Elle comporte huit boutons programmables. Le casque devrait sortir à la rentrée, aux alentours de 600 dollars (près de 3 800 francs).

### Cartes révolutionnaires

**Matrox** est une compagnie spécialisée dans les cartes graphiques. Elle présentait une carte 64 bits dédiée au multimédia et aux jeux et qui, soi-disant, accélère foncièrement l'affichage. Il faudra la tester si jamais elle arrive

en France. **Sigma Design**, fort de son expérience, présentait de toutes nouvelles versions : sa carte Reel Magic, carte MPEG pc 32C, mais aussi un prototype de la **carte Jaguar pour PC**. Voilà qui est plutôt bien, même si la compatibilité ne sera possible que pour les titres CD-Rom. Chez Philips, on présentait une carte **CD-I pour PC**. Elle permet d'accéder à tous les titres encyclopédiques en français et à des jeux FMV plus beaux que sur n'importe quelle autre machine.

La carte la plus étonnante de toute était la **3DO Blaster** que l'on découvrait chez Creative Labs. En fait, la compagnie lancera plusieurs versions selon le PC dont vous disposez. Si vous avez un lecteur CD-Rom double vitesse et une carte Sound Blaster, vous n'aurez besoin que d'une carte. Sinon, un kit complet permettra de transformer votre 386 en machine compatible 3DO. Eh oui ! ça tourne aussi sur un 386. La 3DO Blaster tourne également sous Windows, dans une fenêtre dont on peut définir la taille pour aller jusqu'au plein écran. Le prix n'était pas encore annoncé, mais sera, paraît-il, « très compétitif ». La 3DO Blaster doit sortir avant Noël, sans doute d'ici la fin octobre ou le début novembre. ■



▲ Cyber Maxx.



Phoenix. ▶



▲ Interactor.



# DE L'ACTION PURE ET DURE

L'action se décline à toutes les sauces... Pourtant, un jeu d'action qui met simplement nos réflexes à l'épreuve est également un vrai plaisir. Ceux qui veulent se reposer les méninges vont enfin être servis : y'a de la baston en perspective...



▲ Blood Bowl.

**B**lood Bowl est un jeu de plateau où des équipes, issues de AD&D, s'affrontent dans un semblant de football américain. Les fans seront ravis d'apprendre que Micro League prépare une version PC de ce jeu. **C.A.R.S.** est un jeu à la Car Wars dans un monde entièrement précalculé en images de synthèse. Il promet d'être vraiment superbe.

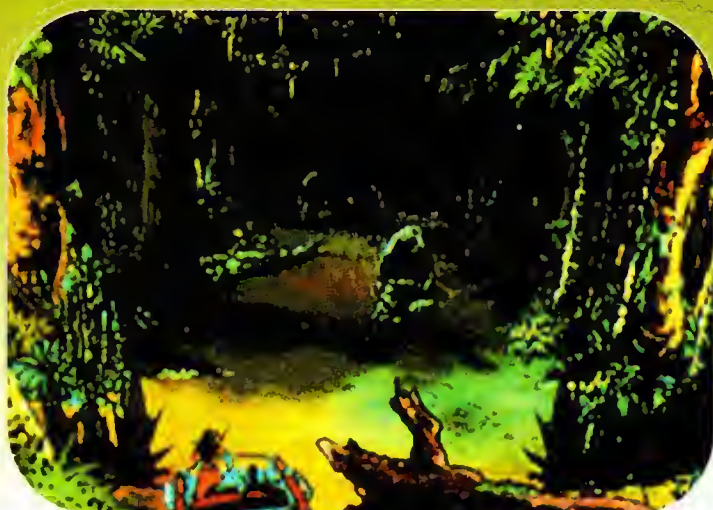
**Dragon's Lair 2** est le second épisode en Digital Video des aventures du chevalier Kirk. Toujours très beau et toujours aussi peu interactif ! **Skullcracker** est un jeu d'horreur où vous dirigez un personnage dont le but est de renvoyer les morts dans leurs tombes. Les fonds sont superbes et les monstres sont en 3D, ce qui donne un look exceptionnel à ce jeu plutôt sympa. **Thunder in Paradise**, un jeu d'action basé sur un feuilleton américain avec le champion de catch Hulk Hogan, arrive sur

CD-I en FMV. Les flippers font toujours recette. On trouve tout d'abord **Eight Ball Deluxe**, le flipper d'Amtext, déjà disponible sur Mac et qui débarque sur PC. Cet éditeur présentait surtout **Royal Flush** sur PC et Macintosh. Dans le genre, l'originalité venait de **Pa Taank**, le premier flipper qui propose une vue subjective de la bille. C'est original, très bien fait, et ça remue le ventre dans tous les sens.

## Les premiers jeux de Rocket Science

Dans le genre action pure, on pouvait admirer les deux premiers jeux de Rocket Science. **Loadstar** est le premier jeu de la compagnie. Croyez-moi : il fera une entrée remarquée dans le monde du jeu vidéo ! Vous êtes un transporteur spatial, bloqué sur une planète perdue où tout le monde vous recherche. Vous devez vous sortir de l'incroyable réseau de tunnels en évitant

## Cadillac and Dinosaurs







▲ Loadstar.

les ennemis, voire même en vous en débarrassant définitivement. L'ensemble du décor a été calculé en images de synthèse et je peux vous garantir que ça donne ! C'est bien sûr sur CD-Rom PC et 3DO. De plus, de nombreuses scènes cinématiques, avec des acteurs incrustés sur des fonds de synthèse animent le scénario du jeu. Le lancement est prévu pour septembre. **Cadillac and Dinosaurs** est le deuxième jeu de Rocket Science pour CD-Rom PC et 3DO. Il est basé sur une BD américaine et vous vous retrouvez à bord d'une Cadillac dans un monde préhistorique. Les graphistes ont conservé le côté cartoon malgré l'utilisation de l'image de synthèse pour les décors. Un shoot'em up qui promet... Sortie annoncée en octobre.

Un des jeux les plus fous du salon était sans aucun doute **Off World Interceptor**, de l'excellent éditeur Crystal Dynamics. Une course de trucks sur des planètes lointaines au relief plutôt capricieux. Il faut éviter les obstacles, faire attention au relief, aux voitures ennemis et j'en passe... On peut jouer à deux avec un écran coupé en deux, sans que la 3D ralentisse d'un iota. C'est certainement un des meilleurs jeux présentés au salon ! ■



▲ Loadstar.



▲ Off World Interceptor.



▲ Off World Interceptor.



▲ Loadstar.



▲ Royal Flush.



▲ Off World Interceptor.

## ★ ★ ★ ★ ILS ARRIVENT ! ★ ★ ★ ★

- Blood Bowl (Micro League/MPC), novembre.
- Cadillac and Dinosaurs (Rocket Science/MPC et 3DO), octobre.
- C.A.R.S. (GTE Interactive/MPC), décembre.
- Dragon's Lair 2 (Philips Interactive/CD-I), octobre.
- Eight Ball Deluxe (Amtex/PC), août.
- Loadstar (Rocket Science/MPC et 3DO), septembre.
- Off World Interceptor (Crystal Dynamics/3DO), septembre.
- Pa Taank (PF Magic/3DO), septembre.
- Royal Flush (Amtex/PC et Mac), août.
- Skullcracker (Paramount/MPC et CD-Rom Mac), octobre.
- Thunder in Paradise (Philips Interactive/CD-I), janvier 95.



# LES SHOOT DU FUTUR

On est loin aujourd'hui des classiques shoot'em up à la Space Invaders... À Chicago, les prochains jeux du genre s'annoncent déjà tout en 3D, images de synthèse, réalisation à la hauteur et ambiance garantie. On n'est vraiment pas encore prêt de s'ennuyer !



▲ Quarantine.

On commence immédiatement par les shoot'em up classiques, avec **Blue Lightning**, un jeu à la Afterburner qui avait cartonné sur Lynx. Il arrive maintenant sur CD-Rom Jaguar avec plus de niveaux et toujours un Tomcat à commander. Et puis, qui ne connaît pas **Raiden**, ce shoot'em up sorti des salles d'arcade. US Gold nous annonce la sortie imminente de la version PC de ce jeu dont l'adaptation s'annonce superbe.

Mad Dog McCree engendre de nombreux jeux de la même veine. La version CD-I FMV de **Mad Dog McCree** est carrément

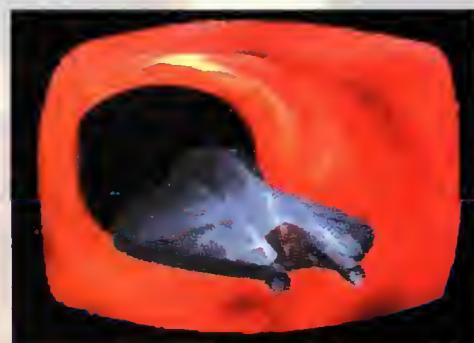
la copie exacte du jeu de café. C'est sublime. De plus, un pistolet pour CD-I sera même disponible en option. La suite, **Mad Dog 2 : the Lost Gold**, sortira bientôt sur CD-Rom PC et 3DO. Le jeu est un peu plus interactif et comporte des scènes très sympa comme la poursuite en diligence et la recherche d'un trésor dans une mine d'or perdue (d'où le titre). Le même éditeur nous concocte aussi **Space Pirates**, le pendant SF de Mad Dog. **Crime Patrol** est une histoire de mafieux qui se déroule de nos jours. Dans le même série, **Drug Wars** vous permet de jouer à deux contre des trafiquants de drogue.

Philips joue le côté manga pour un jeu du même genre, **Return To Cyber City**, qui n'est autre que la version Digital Video de *Escape From Cybercity*. C'est carrément splendide et toujours plus intéressant que les *Dragon's Lair*. Dans le genre conduite et tir, plusieurs jeux étaient également présentés. **Viper** est un jeu basé sur la série télévisée américaine encore inédite en France (du genre de *K2000*). Vous y pilotez une voiture dans une ville futuriste où tout le monde vous en veut. Shoot'em up en 3D, le jeu comporte de nombreuses options et pas mal de scènes vidéo.

Velocity continue sa saga de Spectre avec **Spectre VR CD**, avec des murs d'écrans vidéo parmi les décors de ce classique du Mac et du PC. Bien plus réussi, voici **Return Fire**, le nouveau programme des auteurs de *Fire Power* sur Amiga... Cette fois, c'est sur 3DO et en 3D. Vous pouvez utiliser un tank, une jeep ou un hélicoptère. La réalisation est splendide pour un jeu qui se joue seul ou à deux.

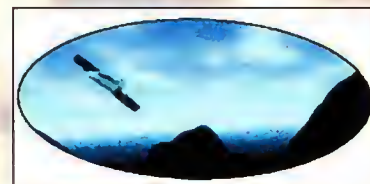
## Quarantine : une ambiance de folle

Le meilleur jeu du genre était sans aucun doute **Quarantine**, qui va en surprendre plus d'un. Ce jeu, dont la technologie 3D rappelle *Doom*, vous place dans une voiture, dans un univers très Mad Max. Vous êtes un chauffeur de taxi et vous devez ac-



▲ Microcosm.

complir de nombreuses missions variées à l'intérieur d'une ville prison. La ville compte encore des citoyens honnêtes, qui n'ont pas pu partir en temps et en heure. Gagnez de l'argent, trouvez de nouvelles armes et vous pourrez peut-être découvrir un moyen de vous échapper de cet enfer. La réalisation est exceptionnelle (plutôt gore : le sang gicle sur votre pare-brise et vous oblige à utiliser souvent votre essuie-glace...). L'ambiance est de folie ! Depuis la sortie de *Starblade* et *Galaxian 3* dans les salles d'arcades, les shoot'em up aux déplacements précalculés sont arrivés



▲ Cyberia.



▲ Raiden.



▲ Cyberia.

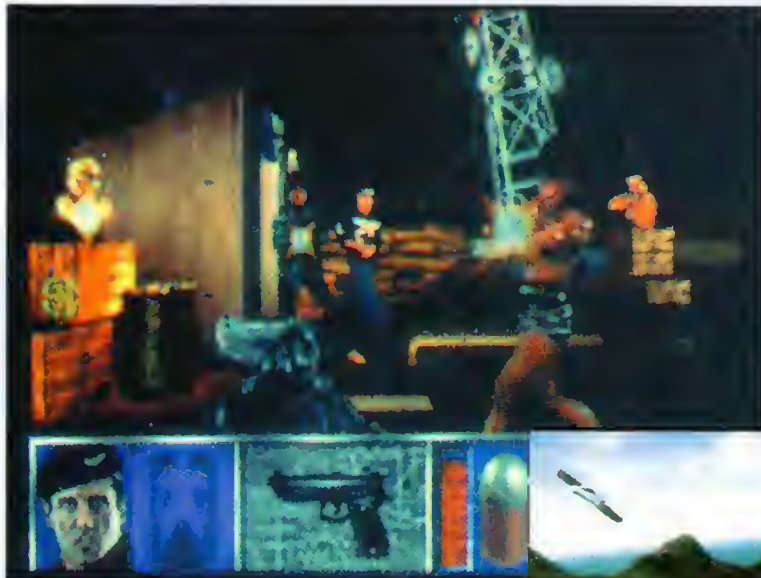


▲ Quarantine.



▲ Raiden.





▲ Demolition Man.



▲ Mad Dog 2: Lost Gold.

sur micro avec **Microcosm**. Voilà les premiers émules, au moment même où Microcosm débarque sur CD-I, entièrement refait en FMV. À tout seigneur tout honneur, nous commençons par **Novastorm**, la suite de Microcosm, présenté dans notre reportage sur Psygnosis. Programmé par Infogrames, **Chaos Control** est un jeu avec des scènes de combats interstellaires précalculés sur Silicon Graphics. C'est tout simplement somptueux puisque ça utilise la FMV et que c'est certainement le plus beau des jeux à venir sur CD-I et CD-Rom PC.

### Creature Shock, le shoot de la mort !

Trois jeux du genre étaient encore plus originaux les uns que les autres. Tout d'abord **Creature Shock**, d'Argonaut, un shoot'em up somptueux sur MPC qui mêle des séquences d'exploration dans le genre de Space Hulk, mais en 3D précalculée, à des séquences de vol à la Micro-

cosm... L'ensemble est en synthèse qui présente un degré d'interactivité tout de même important. Certaines scènes étaient parmi les plus belles du salon ! **Cyberia** était la star d'Interplay. Il faut bien avouer que ce jeu à de quoi séduire. Le jeu mêle des scènes à la Alone in the Dark où les personnages ont entièrement été modélisés sous 3D Studio. Les séquences de shoot'em up se déroulent à bord d'avions ultrapuissants et vous devez abattre un maximum d'ennemis. Quand Galaxian 3 croise Alone in the Dark, cela donne Cyberia, et c'est sur CD-Rom PC uniquement !

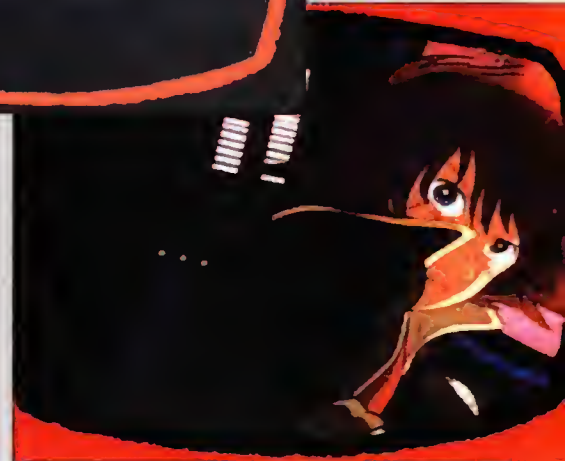
Enfin, **Demolition Man** arrive sur 3DO ! Le jeu mélange de nombreuses scènes d'action (shoot'em up, beat'em up, phase de conduite) entièrement en images de synthèse, entrecoupées régulièrement de larges extraits du film qui dévoilent le scénario au joueur. C'est probablement une des meilleures adaptations de film de tous les temps. ■



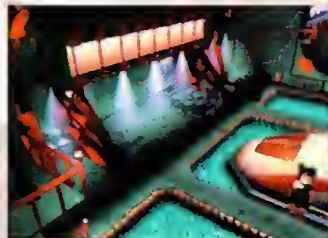
▲ Chaos Control.



▲ Cyberia.



▲ Return to Cyber City.



▲ Cyberia.



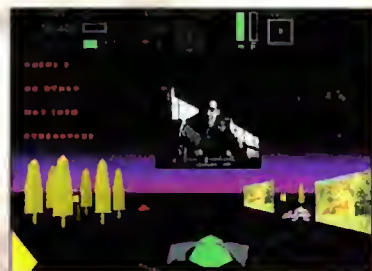
▲ Mad Dog 2: Lost Gold.

### ★ ★ ★ ★ ILS ARRIVENT ! ★ ★ ★ ★

- **Blue Lightning** (Atari Games/Jaguar CD), octobre.
- **Chaos Control** (Philips Interactive/CD-I, MPC), décembre.
- **Creature Shock** (Virgin Interactive/MPC, 3DO, Jaguar CD), nov.
- **Crime Patrol** (American Laser/MPC, 3DO), septembre.
- **Crime Patrol 2: Drug Wars** (American Laser/MPC, 3DO), décembre.
- **Cyberia** (Interplay/MPC), début 95.
- **Demolition Man** (Virgin Interactive/3DO, Jaguar CD), octobre.
- **Mad Dog 2: Lost Gold** (American Laser/MPC, 3DO), août.
- **Mad Dog McCree** (Philips Interactive/CD-I), septembre.
- **Microcosm** (Philips Interactive/CD-I), septembre.
- **Novastorm** (Psygnosis/MPC), octobre.
- **Quarantine** (Gametek/PC, MPC), octobre.
- **Raiden** (US Gold/PC, Amiga), septembre.
- **Return Fire** (Silent Software/3DO), octobre.
- **Return to Cyber City** (Philips Interactive/CD-I), octobre.
- **Space Pirates** (American Laser/MPC, 3DO), octobre.
- **Spectre VR CD** (Velocity/MPC, CD-Rom Mac), septembre.
- **Viper** (Paramount/MPC, CD-Rom Mac), octobre.



▲ Mad Dog McCree CD-I.



▲ Spectre VR CD.



# LES MICROS AUSSI !

## LION KING



Les jeux de plate-forme sont souvent bien meilleurs sur les consoles. Les micros, et plus particulièrement le PC, savent aussi faire de très bons jeux dans le genre. Nous en avons eu la preuve à Chicago.



▲ Gex.

D'après le personnage de Disney, Gametek présentait **Zorro**, un jeu inspiré de Prince of Persia qui comporte de nombreuses séquences en Full Motion Video du feuilleton télévisé. Il est prévu pour octobre sur PC. Toujours adapté de Disney, mais cette fois-ci par Virgin, **Lion King** est un des événements du salon. Cette adaptation du prochain dessin animé de Disney (le fantastique *Roi Lion*, dont la sortie est prévue pour Noël en France) est époustouflante. Nous n'avons pas encore vu la version PC mais on nous promet qu'elle sera très proche de celle qui tourne sur

Mega Drive. Il s'agit d'un jeu de plate-forme aux animations fantastiques. Vous dirigez Simba, un lionceau qui grandit au fur et à mesure du jeu pour finir en lion adulte au dernier niveau. La maniabilité est nouvelle : on a encore jamais contrôlé un animal à quatre pattes... C'est certainement un des hits de cette fin d'année.

### Les gekkos sont là !

Sur micros, les jeux de plate-forme sont souvent des jeux de puzzle. C'est le cas de **Lemmings 3**, que l'on présente dans notre dossier Psygnosis, et d'**Evolution : Lost in Time**, la suite de **Humans**. Cette fois, les petits bohshommes évoluent dans différentes époques. **Flashback** poursuit



▲ Evolution : Lost in Time.



▲ Evolution : Lost in Time.

sa course folle : des versions CD-I, 3DO et Jaguar du jeu de Delphine Software sont annoncées. La star du salon, en dehors de **Donkey Kong Country** sur Super Nintendo, était **Gex**, peut-être le meilleur jeu de plate-forme qui nous a été présenté. Ce lézard de la race des gekkos se retrouve absorbé dans des mondes issus de la pop culture et des séries B. De la SF, façon Buck Rogers et Star Trek au kung-fu du genre Bruce Lee, vous jouez avec ce petit lézard dont les animations sont somptueuses. De nombreux coups sont possibles : Gex colle aux parois, se sert de sa longue langue et de sa queue. De plus, il est très bavard et n'arrête pas de commenter les actions que vous lui faites faire. ■



▲ Gex.



▲ Gex.

## ★ ★ ★ ★ ILS ARRIVENT ! ★ ★ ★ ★

- Evolution : Lost in Time (US Gold/PC, AM et Mac), octobre.
- Flashback (US Gold/3DO, CD-I et Jaguar), octobre.
- Gex (Crystal Dynamics/3DO), novembre.
- Lemmings 3 (Psygnosis/PC), octobre.
- Lion King (Virgin Interactive/PC), novembre.
- Zorro (Gametek/PC), octobre.



# GALE FORCE JEUX

13, avenue St. Michel

MC 98000 Monaco

TEL: 93.50.20.92

FAX: 93.50.45.26

## ATARI ST

Cannon Fodder	237
Cantona Striker 2	198
Chaos Engine	175
Civilization	216
F1 Grand Prix	265
Ishar 3 vf	267
Lemmings 2	238
M1 Tank Platoon vf	153
M1 Français CM2	197
M1 Math Term	197
M1 Maths 2	197
M1 Maths CE1	197
M1 Maths CM2	197
Pirates	162
Sleepwalker	191
Streetfighter 2	153
Super Cauldron	221
Vroom Multiplayer	167
Zool	197

## AMIGA/A1200

Alien Breed 2	208/225
Ames Pro	604
Bat II	307
Battle Toads	187
Beneath a Steel Sky	257
Black Sect	217
Bodyblows	167
Brutal Sports Football	168
Bubba 'n' Stix	177
Campaign 2	235
Canon Fodder	239
Carlos	217
Civilization	227
Combat Classics 2	209
D Day vf	299
Darkmere	237
Desert Strike	197
Dogfight	217
Dune 2 vf	220
Découverte la Maison	197
Elfmunia	199
Empire Soccer	257
F1 Grand Prix	226
F17A	216
Flashback	190
Fury of the Furies	209
Genesis	207
Globdule	219
Goblins 3	247
Heimdall 2	234/231
Impossible Mission	299/307
Indy 4 Adventure vf	327
Internat Sensible Soccer	177
Ishar 3 vf	267
Jump	207
Jurassic Park	185/195
Kick Off 3 vf	215/243
Kind Words 3	360
Lamborghini	216
Lotus Trilogy	217
M1 Anglais Primaire	197
M1 Budget Famille	207
M1 Français CM1	197
M1 Maths CM2	197
Manchester United Premier	245

## CD32

Monkey Island 2 vf	317
Mortal Kombat	212
Mr Nutz	189
Nord & Sud	275
Olympic Marseille Football	187
Reach for the Skies	240
Ryder Cup (A1200)	208
Sierra Soccer	207
Sim Earth	264
Simon the Sorcerer vf	295
Soccer Kid	197
Starlord vf	267
Syndicate vf	209
The Settlers	273
Theme Park vf - A1200	N.C.
Tornado	284/267
Vroom multiplayer	167
Winter Olympics	216
Wonder Dog	165
World Cup USA 94	217
World Cup Years 94	267
World Winners 2	237
Zool 2	177/191

Alfred Chicken	177
Alien Breed Special Edit/ Qwak	207
Arabian Nights	105
Battle Toads	207
Brutal Football	187
Bubba 'n' Stix	210
Castles 2	247
Chaos Engine	205
Chuck Rock	135
Chuck Rock II	217
D Generation	170
Dangerous Streets	208
Deep Core	216
Denis le Malice	187
Disposable Hero	207
Donk	277
Fire Force	217
Fury of the Furies	217
Global Effect	197
Gunship 2000	215
James Pond 2	172
Kick Off 3 vf	263
Labyrinth of Time	158
Liberation	227
Mean Arenas	227
Morph	168
Nigel Mansell's World Champ	208
Overkill & Lunar Command	197
Pinball Fantasies	192
Pirates Gold	188
Premiere	N.C.
Project X / F17 Challenge	195
Ryder Cup	247
Seek and Destroy	178
Sensible Soccer 92/93	165
Sleepwalker	216
Striker	217
Total Carnage	202
Trolls	198
Ultimate Body Blows	220
Whales Voyage	207
Zool	198
Zool 2	217

## MAC

7th Guest CD	607
A Train	280
Battle of Britain 2	360
Bridge - Omar Shariff	360
Carriers of War	330
Cesar Deluxe	335
Chess Champion 2175	325
Chessmaster 3000	310
Chessmaster 3000 - CD	317
Christmas Lemmings	190
Chuck Yeager	330
Civilization	290
Club Racquetball	310
Crystal Calibre	347
Cyberblast	200
Darkseed	360
Dragons Lair 3	200
Eight Balls Deluxe	295
F18 Hornet	480
Falcon 3	385
Ferrari Grand Prix	375
Freddy Pharkas	299
Indy 4	360
Indy 4 CD	387
Intel Strategy Games 10	340
Iron Helix MAC CD	300
King's Quest 6	330
Kyrandia	290
Lemmings	320
Lucas Evasion	330
Lunatic MAC CD	420
Monkey Island 2	350
More Lemmings	260
Myst CD	320
PGA Golf Tour	280
Pax Imperia	360
Penthouse Interactive CD	840
Pick'n'Pile	295
Pirates Gold	357
Populous	299
Populous 2 vf	337
Prince of Persia	275
Prince of Persia II	297
Print Shop Deluxe	380
Red Baron	280
S.C. Out	320
Sherlock Holmes II CD	410
Sherlock Holmes III CD	370
Sim City 2000 Scenario	147
Sim City 2000 vf	297
Space Shuttle CD	315
Sword of Sodan	330
Syndicate	295
Vackyrne	330
Vengeance of Excalibur	290
Virtual Valerie CD	630

**ORDINATEURS  
COMPAQ  
NOUS CONSULTER**

## PC 3.5"

1942 Pacific Air War	287
Aces Over Europe vf	275
Airbus USA	258
Arcade Pool	167
Arena	287
B-Wing	199
Battle Isle 2 vf	327
Beneath a Steel Sky	287
Betrayal at Krondor	281
Black Sect	213
Breakline	217
Budget Familiale vf	247
Buzz Aldrin	306
Cannon Fodder vf	265
Civilization pour Windows	264
Clash of Steel US	450
Combat Classics 2	200
Commance+Mission 1	345
Cool Spot	207
Croisiere pour une Cadavre vf	217
Curse of Enchantia vf	259
D-Day: 6 juin 1994 vf	337

Day of the Tentacle vf	297
Delta V	307
Detroit	327
Dune 2 vf	267
Dungeon Hack vf	280
Dungeon Master	261
Empire Soccer	267
Evasive Action	267
Eye of the Beholder US	450
F-14 Fleet Defender	287
F1 Grand Prix Microprose	267
Fields of Glory vf	268

Fifa Soccer vf	277
Flashback	219
Freddy Pharkas vf	224
Gabriel Knight vf	249
Genesis vf	211
Goal	234
Goblins 2	242
Goblins 3	227
Great Naval Battles 2	314
Gunship 2000 + Scenario	265
History Line 1914 - 1918	338
In Extremis	238
Inca 2 vf	254
Indy 4 vf	334
Indy Car Racing	250
International Sensible Soccer	197

Ishar 3 vf	267
Jordan in Flight	255
Jump	185
Kick Off 3 vf	243
King Quest 6 vf	294
Kyrandia 2 vf	289
Lamborghini	216
Lands of Lore vf	261
Le Chateau Magique Scooter vf	287
Leisure Suit Larry 6 vf	267
Lucas Arts Air Combats	311
Mad Dog Mac Cree - CD	207
Mad Dog Mc Cree 2 - CD	357
Megarace - CD	265
Motor Stars - CD	375
Myst CD	417

Outpost vf - CD	305
Privateer + SAP - CD	357
Ravenloft - CD	347
Rebel Assault - CD	327
Sam and Max vf CD	337
Sea Wolf SSN-21 vf	337
Sim City CD	487
Space Hulk vf - CD	337
Starlord vf CD	286
Syndicate vf	382
TFX - CD	367
Theme Park vf - CD	357
UFO - CD	245
Ultima 8 vf: Pagan CD	385
Vista Pro vf - CD	427
Women of Venus - CD	193
World Cup USA 94 - CD	227

## PC Sound Blaster

SB 2 deluxe	510
SB PRO Value Edition	610
SB 16 Value Edition	850
SB 16 Multi CD	1050
SB 16 SCSI-2 ASP	1650
SB AWE 32 ASP	2050
SB Maxi Sol 2	700
SB Maxi Sol PRO	950
SB Maxi Sol 16	1100

## PC CDROM Dble vts

Pan CD+Photo Access	1600
Pan CD+RebAs+MegaR+Myst	1650
Pan CD+SB16+RebAssault+MegaRace+Myst	2400

## THRUSTMASTER

PC Flight Control	625
PC FlightControl Pro	1050
PC Weapon Control	1030
PC Rudder Control	1250
PC Volant Formula 1	1320

Prix modifiables sans preavis.

**NOUS APPELER POUR  
NOTRE  
CATALOGUE.**

## GALE FORCE JEUX

13, avenue St. Michel, MC98000 MONACO

Tel: 93.50.20.92 Fax: 93.50.45.26

TITRES	ORDINATEUR	QTE	PRIX	MONTANT
(Sept94)			Port	30
			Total	

(Tous les prix sont TTC. Port: colissimo 30Fr par commande.)

Nom: .....

Prenom: .....

Adresse: .....

Ville: .....

Code Postal: .....

Telephone: .....

Reglement: Cheque/Mandat/Carte Visa

Numero Visa: .....

Date Expir.: .....

Signature

Obligatoire:

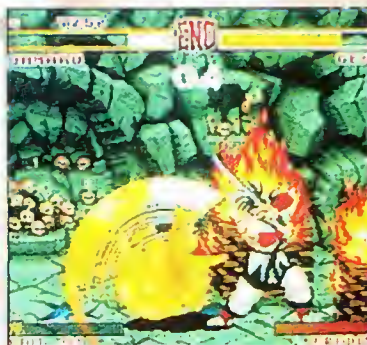


# BASTONNADES ELECTRONIQUES

De ce côté aussi, il y a du choix en images de synthèse et en scènes cinématiques sur PC. Cependant, c'est la 3DO qui se taille la part du lion dans le domaine. Il va falloir s'équiper si vous voulez rester dans le bain.



▲ Shadow : War of Succession.



▲ Samurai Shodown.



▲ Way of the Warrior.



▲ Way of the Warrior.

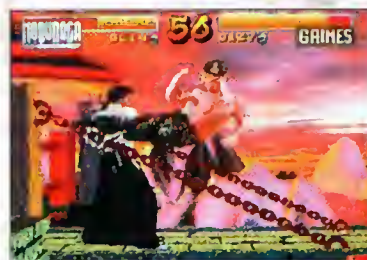


▲ Samurai Shodown.



▲ Samurai Shodown.

Dans la lignée des Double Dragon, Philips présentait **Mutant Rampage** sur CD-I. Il utilise la Digital Video, c'est dire si la présentation est soignée. Hélas, le jeu manque un peu d'originalité et la réalisation n'est pas fantastique. Dans le genre des Street Fighter II, on se bouscule. Sur PC : il y a tout d'abord le superbe **Rise of the Robots**, un combat de robots où les personnages ont été calculés en images de synthèse. Il comporte de très nombreuses scènes cinématiques. De son côté, GTE Interactive, un nouveau venu sur le marché, annonce **FX Fighters**. Un beat'em up dont les personnages sont en



▲ Way of the Warrior.

3D comme le fameux Virtua Fighters de Sega. On perd en qualité graphique mais on gagne au niveau de l'animation.

## Des coups et du sang !

Sur 3DO, les jeux sont plus dans le genre de Mortal Kombat. Le plus avancé, mais aussi le meilleur à ce jour, est **Way of the Warrior**. Comme Mortal Kombat, les personnages sont digitalisés à partir d'acteurs. Mais là, il y a des zooms sur les personnages et les décors. Chaque personnage possède soixante coups différents selon ses armes, sa magie et six ou sept « finishing » (des coups qui achèvent votre ennemi et qui sont très souvent très gorgés). Dans le même genre, **Shadow :**

**War of Succession** propose sept personnages mais il est loin d'être terminé. Enfin, **Samurai Shodown** est l'adaptation du jeu d'arcade. L'adaptation est fidèle à cette dernière. Ce jeu de combat comporte des zooms, des graphismes très colorés, des effets de zoom et douze personnages qui peuvent combattre avec des coups spécifiques.

Et puis, n'oublions pas **Super Street Fighter II Turbo** de Capcom qui s'annonce imposant. L'éditeur japonais a annoncé qu'il refaisait le jeu pour tirer profit des possibilités de la 3DO : la console peut en effet faire mieux que le jeu d'arcade.

Les fans de Street devront cependant attendre octobre pour décider ou pas de s'équiper d'une 3DO. ■



▲ Samurai Shodown.



▲ Way of the Warrior.

## ★ ★ ★ ★ ILS ARRIVENT ! ★ ★ ★ ★

- FX Fighters (GTE Interactive/MPC), février 95.
- Kasumi Ninja (Atari/Jaguar), septembre.
- Mutant Rampage (Philips Interactive/CD-I), octobre.
- Rise of the Robots (Time Warner/PC, MPC, 3DO), septembre.
- Samurai Shodown (Crystal Dynamics/3DO), décembre.
- Shadow : War of Succession (Tribeca Digital/3DO), septembre.
- Way of the Warrior (Universal/3DO), octobre.



# LE VENT EN POUPE

Le genre des jeux d'aventure est toujours aussi riche. Tous les domaines sont abordés et chacun est assuré d'y trouver son bonheur... Nous avons fait votre marché et recensé tous les jeux à venir pour cette fin d'année, une liste où vous pouvez cocher les jeux que vous attendez...



▲ *Hell : a Cyberpunk Thriller.*

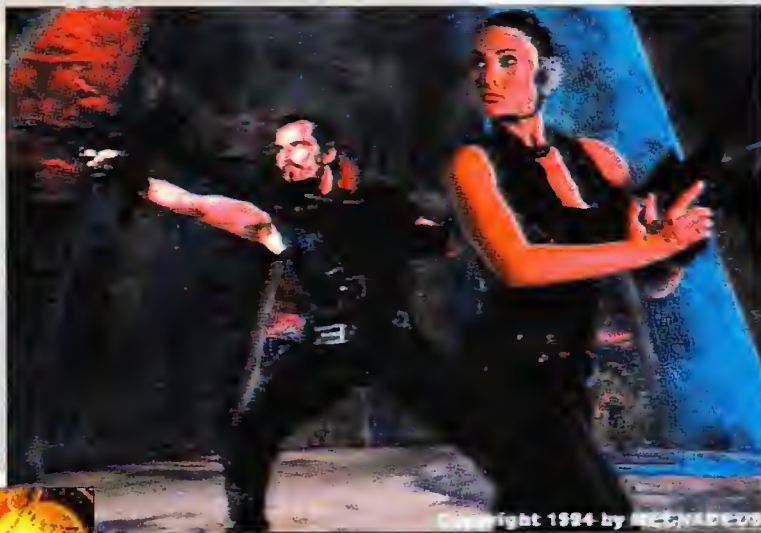
Le médiéval fantastique continue de faire recette et c'est tant mieux ! **Discworld** est présenté dans notre reportage sur *Psygnosis*. **Hodj'n Podj** est le nouveau jeu d'aventure de Steve Meretzky. Il se résume à une suite de jeux classiques quelque peu relookés. De l'aweile au poker, vous devez jouer au mieux et résoudre les énigmes nombreuses qui vous sont posées. Westwood devrait nous proposer **Kyrandia 3 : Malcolm's Revenge** pour la fin de l'année. Malcolm est libéré par un coup de tonnerre et le revoilà prêt à mettre fin au monde de Kyrandia. Cette fois, les décors ont été calculés sous 3D Studio. Le jeu a un look tout à fait incroyable. **Kingdom :**



▲ *Kingdom : the Far Reaches.*



◀ *Phantasmagoria.*



▲ *Daedalus Encounter.*

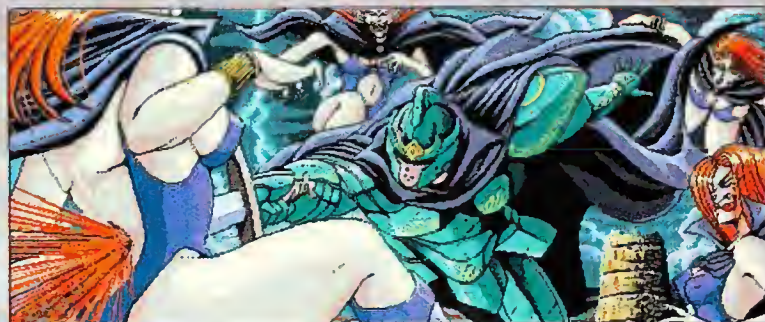
**the Far Reaches**, chez Interplay, est un véritable dessin animé interactif. Dans la lignée du *Seigneur des Anneaux*, c'est un jeu d'aventure où chacune de vos actions entraîne une scène en dessin animé. C'est superbe et prévu pour CD-Rom PC et 3DO en novembre. Enfin, **Knights of Xentar** est le nouveau jeu de Megatech, les auteurs de *Cobra Mission*. Il s'agit d'un jeu de rôle de type « console », avec comme d'habitude des graphismes très « man-



▲ *The Dig.*

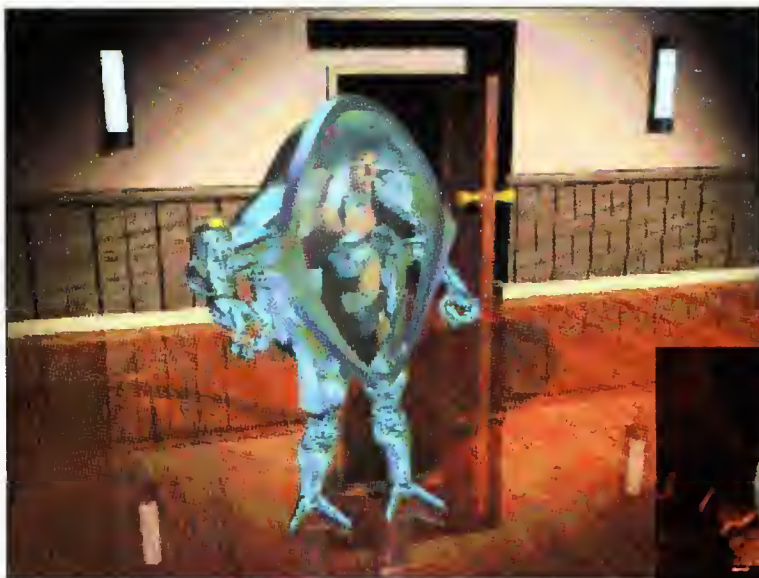
ga » et pas mal d'érotisme. Les petites guerrières sont en effet le plus souvent dénudées et en mauvaise posture. À vous de les sauver ! Plus terre à terre, voici quelques jeux où l'aventure est policière ou sociale... **Blind Date** de Trimark Interactive est un jeu étonnant : vous devez réussir votre entretien d'embauche... Bref, un jeu d'aventure sociale : c'est original. Dans un genre plus agité, Time Warner Interactive présente **Flash Traffic**, un jeu entièrement en vidéo qui vous place dans la peau d'un agent du FBI chargé d'éviter un attentat

terroriste. C'est encore un film interactif qui s'annonce vraiment passionnant. **Man Enough**, dont nous avons déjà testé la version disquette, arrive sur CD-Rom PC avec une version Full Motion Video qui supporte la carte Reel Magic. Le but du jeu est de draguer cinq filles en dialoguant au mieux avec elles... **Psychotron** de Merit est entièrement filmé. Vous devez retrouver une découverte technologique dérobée à la CIA. Vous pouvez visiter de nombreux lieux, parler à pleins de monde, le tout sur CD-Rom PC. Un des grands moments est une partie de poker avec des mafieux. Une version CD-Rom PC MPEG sortira également. **Lost Files of Sherlock**



▲ *Knights of Xentar.*





▲ Bureau 13.

**Holmes** est l'adaptation du classique jeu d'aventure pour PC d'Electronic Arts. Cette fois, les personnages ont été filmés et le jeu est entièrement parlé. **Macbeth : the Game** est un jeu d'aventure en synthèse qui retrace les aventures racontées par Shakespeare. C'est très beau et original. Comme le dit la publicité du jeu : « Pour une fois, vous ne vous endormirez pas avant la fin ! » Enfin, **Voyeur** est adapté sur PC. Il devrait voir le jour avant la fin d'année. C'est un jeu où vous épiez les faits et gestes des proches d'un homme politique pour détruire sa carrière et l'empêcher de devenir président. L'horreur est de plus en plus présente dans les jeux d'aventure. On peut commencer par **The Eleventh Hour**, la suite de The

Seventh Guest qui sera sans doute disponible au moment où vous lirez ce numéro de Gen4. Plus qu'une suite, c'est un nouveau jeu encore plus fou, avec plus de vidéos, plus d'aventure, plus de puzzles et un scénario encore plus complexe. Les possesseurs d'une carte FMV bénéficieront même de scènes FMV. C'est cool, non ? **Are you Afraid of the Dark ? : The Tale of Orpheo's Curse** de chez Viacom est un jeu d'aventure basé sur une série télévisée. Une histoire fantastique se crée au fur et à mesure du jeu, en fonction de vos décisions et de votre habileté à résoudre des puzzles : un principe original et une réalisation de qualité. **Bureau 13** de Gametek est un jeu su-



▲ Full Throttle.



▲ Kyrandia 3.



▲ Lost Eden.



▲ Pagemaster.

perbe dans lequel vous devez protéger le gouvernement de l'attaque d'un groupe terroriste qui n'hésite pas à utiliser le paranormal. Un scénario étonnant et surtout une réalisation somptueuse devraient placer ce jeu parmi les meilleurs de la fin d'année.

## Grace Jones sur PC

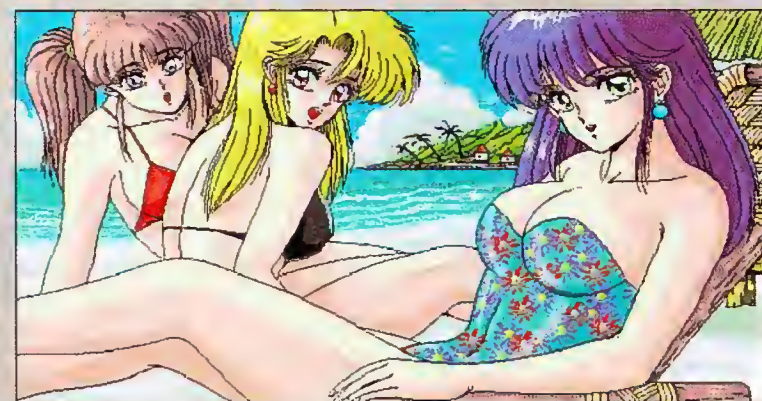
**Hell** est un jeu d'aventure sur CD effrayant. Il mélange le fantastique et le cyberpunk. Vous avez découvert que c'était le gouvernement qui prenait la décision d'envoyer les gens en enfer, qui est en fait une prison virtuelle ! Les graphismes sont somptueux et très impressionnants. Le jeu sera entièrement doublé par Dennis Hopper, Grace Jones et Stéphanie Seymour... Une première ! Enfin **Phantasmagoria** de

Roberta Williams devrait être un des jeux d'aventure de l'année. Dans une ambiance à la Shining, il vous plonge dans l'horreur d'une maison aussi hantée qu'isolée. Les décors sont issus d'une station Silicon Graphics et les acteurs s'incrustent dessus. Contrairement à The Seventh Guest, on se voit à l'écran la plupart du temps, même si certaines scènes sont en vision « subjective ».

Quant à la science-fiction, elle est très présente dans ce type de jeu. **Assault on Everest** de Gametek sortira l'année prochaine. Un ovni s'est écrasé sur l'Everest, et c'est à vous d'aller voir ce qui s'y déroule. Une aventure en images de synthèse avec des acteurs très connus qui seront annoncés ultérieurement... **B.I.O.S. Fear** est un jeu d'aventure écologique d'une



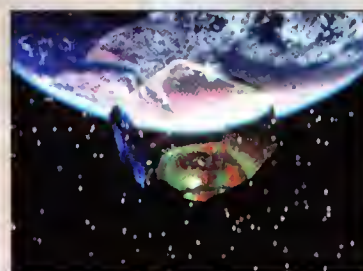
▲ Macbeth : the Game.



▲ Knights of Xentar.



▲ Psychotron.



▲ The Dig.



▲ Under a Killing Moon.



▲ Flash Traffic.





▲ *Knights of Xentar.*



▲ *Hell : a Cyberpunk Thriller.*

toute nouvelle compagnie américaine qui développe pour de nombreux supports. **Coolsville** de Mediavision se déroule dans une ville dominée par des animaux joueurs de musique. Rencontrez Duck Elington et les autres avant de résoudre le mystère qui plane sur cette ville. Ambiance jazzy superbe ! Un très bon produit, particulièrement original.

**Daedalus Encounter** est le nouveau jeu

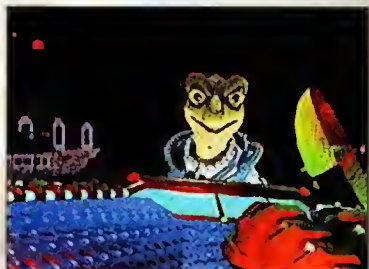
des auteurs de Critical Path. Cette fois, vous jouez le rôle d'un homme dont le cerveau a été transféré dans une sonde. Votre but ? Aider vos amis à se sortir d'un vaisseau alien où ils sont enfermés. C'est entièrement en images de synthèse avec des acteurs incrustés et c'est splendide. Qui plus est, le jeu est largement plus interactif que le premier. Un hit en puissance ! **The Dig** est le fameux jeu d'aventure



▲ *Man Enough.*



▲ *Hodj'n Podj.*



▲ *Zombi Dinos.*



▲ *B.I.O.S. Fear.*



▲ *Hell : a Cyberpunk Thriller.*

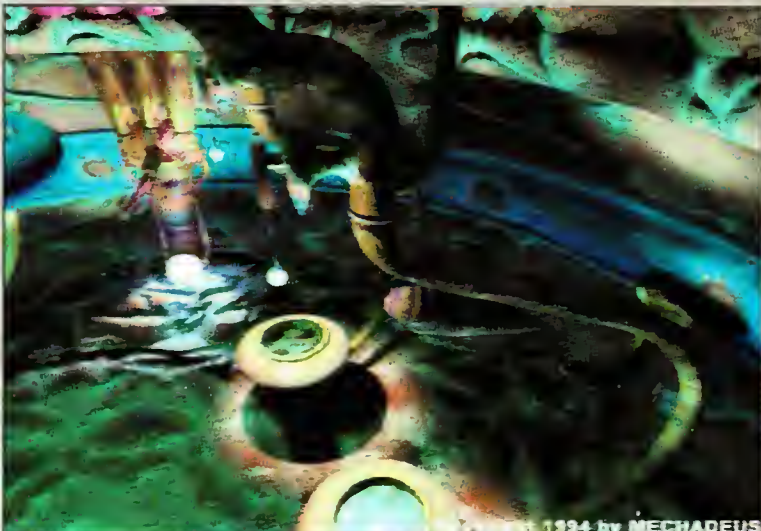
de la Lucas Arts écrit par Steven Spielberg en personne. Il vous met dans la peau de quatre astronautes envoyés vers un astéroïde gigantesque qui menace de percuter la Terre. Uniquement sur CD-Rom avec des effets spéciaux réalisés par l'ILM, **The Dig** s'annonce comme le jeu d'aventure le plus étonnant des mois à venir. Une affaire à suivre !

### La nouvelle aventure des studios Lucas Arts

**Full Throttle** sera le jeu d'aventure de la fin d'année de la Lucas Arts. L'action se déroule dans un futur proche et vous jouez le rôle de Ben, un biker poursuivi pour un meurtre qu'il n'a pas commis. De l'action et de l'aventure qui incorpore des scènes

cinématiques très BD... **Lost Eden**, le tant attendu jeu d'aventure et de stratégie réalisé par Cryo, doit maintenant sortir à la rentrée. Les fans de Dune seront aux anges, le jeu utilise le même principe avec de très nombreuses améliorations. Rappelons que le scénario se déroule dans un monde où dinosaures et humains cohabitent. Les scènes en images de synthèse sont somptueuses : c'est un des grands jeux de la rentrée. **Quantum Gate 2**, toujours de Mediavision, fait suite au premier épisode. Vous explorez trois réalités virtuelles, dans un jeu étonnant qui mélange images de synthèse et personnages filmés, un scénario torturé et une réalisation hors du commun.

**Return to Ringworld** est la suite de Ring-

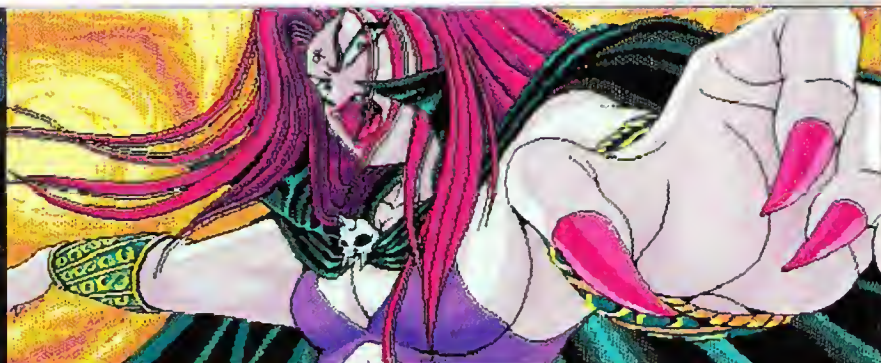


▲ *Daedalus Encounter.*



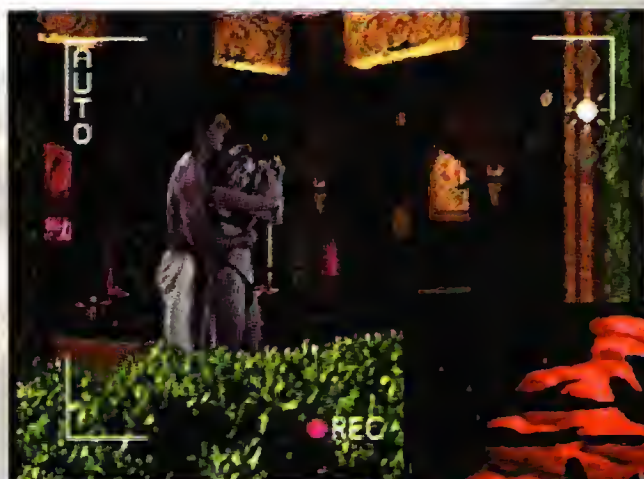


▲ Daedalus Encounter.

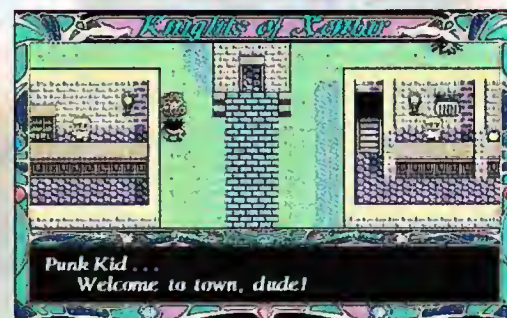


Daedalus Encounter.▼

Knights of Xentar.▲



▲ Voyeur.



▲ Knights of Xentar.



▲ Phantasmagoria.



▲ Full Throttle.



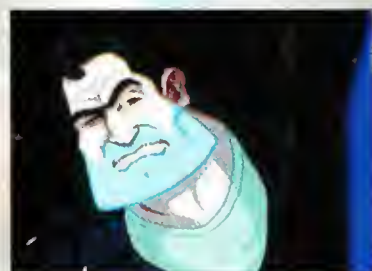
▲ Bureau 13.

world. Ce jeu d'aventure vous relance en pleine histoire de complots interstellaires. Il vous permet de diriger trois personnages foncièrement différents. **Star Trek : Deep Space Nine, the Hunt** est un jeu d'aventure basé sur la plus récente des séries télévisées Star Trek. Les décors sont ceux de la série, tout comme les sons, la musique, les acteurs et les voix. Il faut dire que c'est la Paramount qui édite le jeu, ça aide. Plus axé sur les dialogues que sur l'action, le jeu permet au joueur de jouer un des nom-

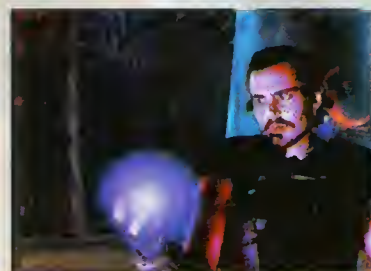
breux personnages et sa durée de vie est très importante. La version CD de **Star Trek : Judgment Rites** comportera de nombreuses scènes cinématiques supplémentaires et sera entièrement parlée. **Star Trek : Next Generation, a Final Unity** est destiné au CD-Rom PC. Il est basé sur le feuilleton inédit en France. De l'aventure, mais aussi de la navigation et l'exploration de nombreuses planètes. Le jeu est en SVGA entièrement parlé, avec les voix des acteurs du feuilleton. Enfin, **Star**

**Trek : Next Generation, a World for all Seasons** est un jeu pour 3DO. Il s'agit d'une toute autre aventure qui utilise un système d'acteurs virtuels tout à fait étonnant. **Under a Killing Moon** d'Access tient sur 3 CD et sera disponible en français courant septembre. Par son scénario et son système d'animations hallucinant, ce jeu pourrait bien être le hit de l'année en matière de jeu d'aventure. **MTV's Club Dead** est un film interactif très noir où vous jouez le rôle d'un cyberplombier dans

une ville futuriste dans le genre de Las Vegas. **The Pagemaster** est un film de la Twenty Century Fox, mais aussi un jeu adapté par Turner Interactive. Ce jeu d'aventure multimédia reprends les animations superbes du film dont certaines parties sont en dessin animé. Enfin, seul dans son coin, **Zombi Dinos from Planet Zeltoid** est une adaptation d'Interplay d'une aventure éducative pour CD-I. A vous de découvrir les animaux de la préhistoire... ■



▲ Full Throttle.



▲ Daedalus Encounter.



▲ Daedalus Encounter.



▲ Coolsville.





▲ The Eleventh Hour.



▲ Daedalus Encounter.



▲ Phantasmagoria.



▲ Quantum Gate 2.



▲ Bureau 13.



▲ Bureau 13.



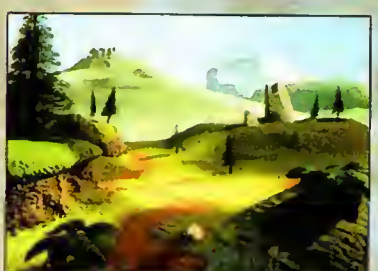
▲ Full Throttle.



▲ Daedalus Encounter.



▲ Full Throttle.



▲ Kyrandia 3.

## ★ ★ ★ ★ ILS ARRIVENT ! ★ ★ ★ ★

- The Eleventh Hour (Virgin Interactive/CD, 3DO), août.
- Are you Afraid of the Dark ? (Viacom New Media/MPC), septembre.
- Assault on Everest (Gametek/MPC, CD-Rom Mac), février 95.
- B.I.O.S. Fear (Sense Net/3DO, MPC), novembre.
- Blind Date (Trimark Interactive/MPC), août.
- Bureau 13 (Gametek/CD-Rom PC et Mac), octobre.
- Coolsville (Mediavision/MPC), octobre.
- Daedalus Encounter (Mediavision/MPC), octobre.
- The Dig (Lucas Arts/MPC), février 95.
- Discworld (Psygnosis/MPC), novembre.
- Flash Traffic (Time Warner/MPC, MPEG), novembre.
- Full Throttle (Lucas Arts/MPC), novembre.
- Hell : a Cyberpunk Thriller (Gametek/MPC, CD-Rom Mac), nov.
- Hodj'n Podj (Mediavision/MPC), octobre.
- Kingdom : the Far Reaches (Interplay/MPC et 3DO), novembre.
- Knights of Xentar (Megatech/PC), septembre.
- Kyrandia 3 (Virgin Interactive/MPC), décembre.
- Lost Eden (Virgin Interactive/MPC), octobre.
- Lost Files of Sherlock... (Electronic Arts/3DO), septembre.
- Macbeth : the Game (Simon & Schuster/MPC et CD-Rom Mac), sept.
- Man Enough (Time Warner/MPC, MPC MPEG), septembre.
- MTV's Club Dead (Viacom New Media/MPC), septembre.
- Pagemaster (Turner Interactive/MPC, CD-Rom Mac), octobre.
- Phantasmagoria (Sierra-on-Line/MPC), décembre.
- Psychotron (Merit Software/MPC, MPC MPEG), été.
- Quantum Gate 2 (Mediavision/MPC), octobre.
- Return to Ringworld (Time Warner/MPC), octobre.
- Star Trek : Deep Space Nine (Paramount/MPC, CD-Rom Mac), oct.
- Star Trek : Judgment Rites (Interplay/MPC), novembre.
- Star Trek : Next Generation (Spectrum Holobyte/MPC), oct.
- Star Trek : Next Generation (Spectrum Holobyte/3DO), fév. 95.
- Under a Killing Moon (Access/MPC), septembre.
- Voyeur (Interplay/MPC), octobre.
- Zombi Dinos (Interplay/MPC), novembre.



# SANGLANTES AVENTURES

## Harvester



On trouve de tout dans les jeux de cette catégorie qui mêle action et aventure. Cette fin d'année verra éclore de nombreux robots sanguinaires et vos écrans vont se colorer de rouge...

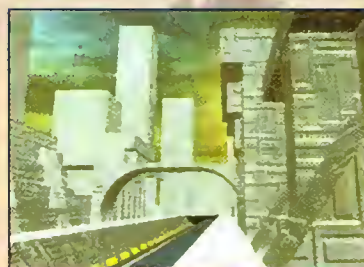


▲ Robot City.

Commençons par **Dust**, un film interactif de Paramount Interactive. Ce western vous permet de vous balader comme bon vous semble dans une petite ville, de discuter avec les habitants, d'accepter des missions, d'explorer la région, de jouer au poker, de charmer les serveuses du bar et j'en passe... Avec des décors en synthèse et de vrais acteurs, Dust mélange tous les genres. C'est superbe !

### Gore est un mot faible

Bien plus effrayant, voici **Harvester** de l'américain Merit Software : un jeu qui mêle des phases d'exploration à la Darkseed et des phases d'action avec de très nombreuses séquences cinématiques époustouflantes. L'ambiance est terrifiante et les scènes gores très impressionnantes. Un des gros jeux CD de la rentrée en perspective, sans oublier la très belle adaptation sur Mac d'**Alone in the Dark**. La SF est aussi à l'honneur avec trois jeux. **Burn Cycle**, pour CD-I et CD-Rom PC, est



▲ Robot City.

un jeu de Philips tout à fait étonnant ! Vous êtes un pirate dans un monde cyberpunk décadent et votre dernière mission a mal tourné. Un virus, Burn Cycle, grignote peu à peu votre cerveau et vous n'avez que 24 heures pour trouver un remède. De l'aventure et de l'action pour un jeu à l'ambiance vraiment unique. Le jeu sort sur CD-I en septembre et avant la fin de l'année sur CD-Rom PC et Mac. **Ecstatica** de Psygnosis est présenté dans notre reportage... Enfin, **Robot City** devrait vous étonner. Vous devez résoudre une affaire de meurtre dans une ville habitée quasiment uniquement de robots. Entièrement en synthèse, voilà encore un jeu qui vous plongera des heures durant dans un univers dingue. ■



▲ Dust.



▲ Robot City.



▲ Burn Cycle.

## ★ ★ ★ ★ ILS ARRIVENT ! ★ ★ ★ ★

- **Alone in the Dark** (Infogrames/Mac), septembre.
- **Burn Cycle** (Philips/CD-I et CD-Rom PC), septembre/décembre.
- **Dust** (Paramount/MPC et CD-Rom), janvier 95.
- **Ecstatica** (Psygnosis/MPC, PC), novembre/janvier 95.
- **Harvester** (Merit/MPC), octobre.
- **Robot City** (Time Warner/MPC, CD-Rom), octobre.



# LA DOOMANIA FAIT RAGE !

**Il fallait s'y attendre : Doom a fait des émules... De plus les clones vont plus loin que le maître avec beaucoup plus de tout à tous les niveaux. Noël risque d'être chaud pour les adeptes...**

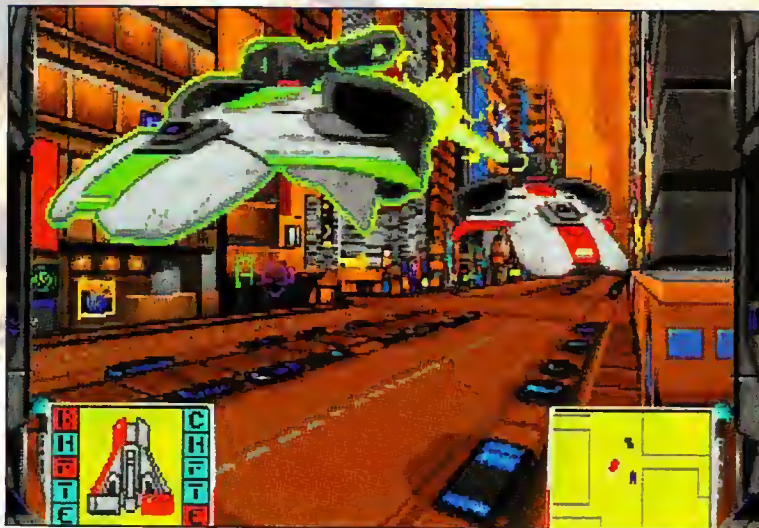
**T**out d'abord, **Body Count** de Gametek vous met dans la peau d'un membre des forces spéciales d'intervention. Vous devez libérer les membres de l'Onu pris en otage dans leur tour de New York. Quarante étages vous attendent pour revivre *Piège de cristal*, sur PC, en octobre. **Corridor 7**, de Gametek, arrive en version CD. Le plus ? La possibilité de jouer jusqu'à douze en réseau ce qui, il faut l'avouer, ajoute vraiment quelque chose à ce clone futuriste de Wolfenstein 3D. La version CD sort fin août.

SSI rentre dans la danse avec **Cyclones**, un jeu d'autant plus proche de Doom que l'univers futuriste dans lequel il se déroule semble particulièrement inspiré du hit de ID Software. La version CD incorpore des scènes cinématiques de toute beauté.

**Dark Forces** de Lucas Arts est peut-être le meilleur des clones de Doom. Vous jouez le rôle d'un agent spécial des rebelles et vous devez infiltrer une base de l'Empire pour dérober les plans de l'Étoile noire. Aussi rapide que Doom, mais avec des niveaux encore plus beaux et mieux conçus, Dark Forces est un jeu qui vous plonge complètement dans l'univers de *Star Wars*. Autant dire que ça va cartonner à Noël.

## Doom en apesanteur

Chez Interplay, **Descent** sort du lot par son originalité. En effet, vous êtes dans un complexe « doomien » d'où vous devez sortir avant qu'il n'explose. Cette fois, le jeu est en apesanteur et on peut donc aller n'importe où dans n'importe quel sens. C'est aussi très rapide. **Doom 2** d'ID Soft-



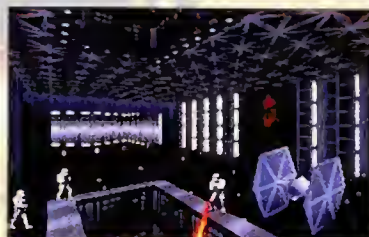
▲ Zephyr.

ware doit sortir le 10 octobre. Il comportera plus de niveaux, plus de monstres, de nouvelles armes et devrait être le jeu de référence en la matière. **Fortress of Dr. Radiaki** est un jeu qui se distingue des autres par ses graphismes calculés sous 3D Studio, son humour décapant et son ambiance gore. C'est signé Merit Software.

**Freelancer 2120 : the Asaka Contract** vous plonge dans un univers cyberpunk. Le jeu incorpore un scénario plus béton que les autres jeux du genre, ainsi que de superbes scènes cinématiques et des ennemis qui varient constamment. **Virtuoso** d'Elite est une sorte de Wolfenstein dans un univers plutôt fantastique, où vous vous déplacez armé de deux couteaux. Plutôt violent ! **Zephyr**, de New World Computing, est un combat de tanks futuristes. Les véhicules modélisés sont somptueux. Le joueur pilote son engin dans les tunnels du métro et à la surface de planètes aliens. Il doit éliminer les pilotes contrôlés par l'ordinateur. On peut jouer jusqu'à cinq en réseau, ce qui permet de s'éclater complètement ! Le jeu sortira sur PC et CD-Rom PC. Enfin, du côté des adaptations, voici **Wolfenstein 3D** sur Mac chez Interplay. ■



▲ Cyclones.



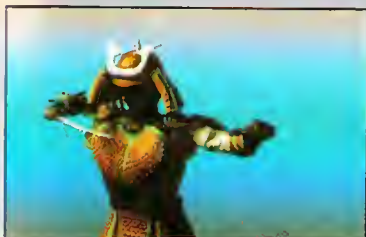
▲ Dark Forces.



▲ Freelancer 2120.



▲ Descent.



▲ Fortress of Dr. Radiaki.

## ★ ★ ★ ★ ★ ILS ARRIVENT ! ★ ★ ★ ★ ★

- **Body Count** (Gametek/PC), octobre.
- **Corridor 7** (Gametek/MPC), fin août.
- **Cyclones** (SSI/MPC et PC), septembre-octobre.
- **Dark Forces** (Lucas Arts/MPC), octobre.
- **Descent** (Interplay/PC), octobre.
- **Fortress of Dr. Radiaki** (Merit Software/PC et MPC), août.
- **Freelancer 2120** (US Gold/PC, Amiga et Mac), octobre.
- **Virtuoso** (Elite/3DO), octobre.
- **Wolfenstein 3D** (Interplay/Mac), septembre.
- **Zephyr** (New World/PC et MPC), septembre.



# JDR TOUJOURS LÀ !

Le genre n'est pas prêt de disparaître. Au contraire, les suites ou les nouvelles adaptations des *Arena*, *Lands of Lore* ou autres s'annoncent encore plus riches, plus belles et plus longues...

**A**lien Logic de SSI est le premier JDR dans le monde de *Jorune*, un mélange de SF et de monde médiéval fantastique. Entièrement en SVGA, le jeu comporte des séquences de combat sous forme de jeu de baston. Il sortira sur CD-Rom PC et PC. *Dragon Lore* de Cryo arrive sur 3DO avec une résolution encore plus belle que la version CD-Rom PC. Le très en retard *Dungeon Master 2* arrive... Il sera là avant la fin de l'année, sur PC, en VGA 256 couleurs. Techniquement, le système à pris un coup de vieux, mais si les pièges et les énigmes sont aussi sympa que dans le premier, tous les fans de DM vont se régaler.



▲ *Star Trail*.



▲ *Alien Logic*.



▲ *Lands of Lore 2*.

Le second épisode de *Dark Sun*, *Wake of the Avenger*, pointe son nez et devrait voir le jour vers septembre, selon SSI. Mieux réalisé que le premier épisode, il se déroule toujours dans le monde le plus populaire du moment chez les fans de AD & D. *Elder Scroll : Daggerfall*, sera la suite d'*Arena*. Mais les programmeurs de Bethesda se sont déchainés : les graphismes sont encore plus beaux qu'aupa-



▲ *Menzoberranzan*.



▲ *Lands of Lore 2*.



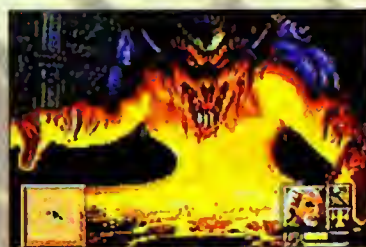
▲ *Stonekeep*.

tiny, voici la suite, sous-titrée *Star Trail*. Le système de jeu est amélioré, avec des phases en 3D dans les villes et les donjons, des scènes cinématiques pour la version CD et un scénario très long.

*Slayer* marque l'arrivée de SSI sur 3DO. C'est un jeu à la *Underworld* où les donjons sont générés aléatoirement à chaque partie : c'est la garantie d'une durée de vie importante. De plus, c'est superbe et ça doit sortir en août. Le somptueux et toujours en retard *Stonekeep* s'annonce toujours grandiose, mais n'est plus prévu que pour le début 95. Il faudra donc encore attendre un peu avant de découvrir ce *Dungeon Master* en images de synthèse...



▲ *Dungeon Master 2*.



▲ *Slayer*.

▲ *Dark Sun : Wake of the Avenger*.

ra vant tout comme les animations. On a vraiment l'impression d'être dans un monde interactif. Si tout se déroule comme prévu, on pourra jouer jusqu'à trois en réseaux pour s'aider dans les mêmes quêtes ou partir chacun de son côté... comme dans les vrais jeux de rôle.

## Westwood va frapper fort

Enfin ! *Lands of Lore 2* s'annonce vraiment comme le plus beau des jeux de rôle jamais réalisés même s'il est reporté de quelques mois. Ce petit bijou ne sortira donc que début 95 mais ça vaut le coup d'attendre. *Menzoberranzan* de SSI est un nouveau jeu dans le genre des *Beholders* en haute résolution 256 couleurs, avec pleins de nouveaux sorts. Si vous avez aimé *Reals of Arkania : Blade of Bes-*



▲ *Elder Scrolls : Daggerfall*.

## ★ ★ ★ ★ ILS ARRIVENT ! ★ ★ ★ ★

- *Alien Logic* (SSI/PC et MPC), août.
- *Dark Sun : Wake of the Avenger* (SSI/PC et MPC), septembre.
- *Dragon Lore* (Cryo/MPC), septembre.
- *Dungeon Master 2* (Interplay/PC), octobre.
- *Elder Scrolls : Daggerfall* (Bethesda/MPC), février 95.
- *Lands of Lore 2* (Virgin Interactive/MPC), février 95.
- *Menzoberranzan* (SSI/PC et MPC), novembre-octobre.
- *Reals of Arkania 2* (US Gold/PC et MPC), octobre.
- *Slayer* (SSI/3DO), août.
- *Stonekeep* (Interplay/MPC), janvier 95.
- *Star Trail* (SSI/CD-Rom PC), novembre.

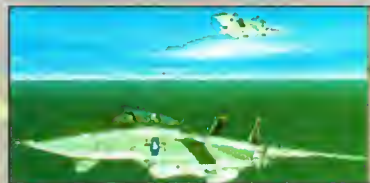


# LES PC AIMENT VOLER !

Dans le genre simulation, **Flight Unlimited** sera certainement très attendu : c'est un soft à tomber par terre ! C'est l'avalanche sur PC, mais la 3DO n'est pas en reste...



▲ Hokum.



▲ Fleet Defender.



▲ Flight Unlimited.



▲ Flying Nightmares.



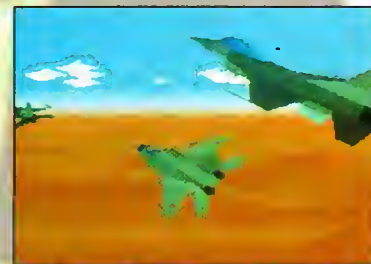
▲ Hokum.



▲ Falcon Gold.



▲ Hokum.



▲ Falcon Gold.

**1944 : Across the Rhine Armored Combat** est une simulation de tanks de Microprose, aux graphismes 3D très réussis et un côté stratégique très important. Les possesseurs de Macintosh vont être aux anges avec la sortie du célèbre **Wolfpack**, la simulation de sous-marins de Novalogic qui fait référence en la matière sur PC... Ils peuvent être heureux...

Pour le reste, il s'agit uniquement de simulateurs de vol... **Falcon Gold** est la version CD de Falcon 3. Le jeu comporte en plus les data disks Operation : Fighting Tiger, Hornet, Mig-29 et Art of Kill, un cours interactif pour mieux jouer à Falcon. Un simulateur américain développé par des Canadiens avec un moteur 3D russe ? Ça existe ! C'est **Fighter Wing** de Merit Software. Il fonctionne en SVGA et en réseau (jusqu'à seize joueurs pour deux équipes).

**Fleet Defender** arrive sur CD. Microprose a ajouté de nouveaux scénarios, des cockpits plus détaillés et des clips vidéo.

**Flying Nighmares** débarque sur 3DO et vous permet de piloter un Harrier... Les programmeurs de FS5 vont avoir le choc de leur vie quand ils vont découvrir **Flight Unlimited** de Looking Glass Technologies. Les algorithmes 3D qui sont utilisés sont tout simplement les plus puissants que j'ai vu. Les images que vous voyez sont issues du jeu, pas d'une présentation, et le jeu tourne très correctement sur un 486... Bref, pour la première fois, on a véritablement l'impression de survoler la Ter-



▲ Fleet Defender.

re. Le jeu permet de piloter six avions, dans une région d'Arizona entièrement reconstituée (d'autres zones viendront s'y rajouter dans le futur). On peut même suivre quelques-unes des vingt-cinq leçons de pilotage que comporte le programme. Un soft à tomber par terre !

## De la simulation sur 3DO

**Hokum** de Virgin Interactive Entertainment est une simulation d'hélicoptères particulièrement rapide qui vous en fera voir de toutes les couleurs. **Visual Flight Controller** est un simulateur de vol sur CD-Rom PC dans le genre de Strike Commander. Toutes les scènes cinématiques sont issues de 3D Studio : c'est très beau et, avec plus de trente avions à piloter,

vous n'êtes pas au bout de vos surprises. **VR Stalker** pour 3DO sera la première simulation de vol de la console. Elle comporte un terrain très détaillé, de nombreuses scènes cinématiques et un scénario original. À suivre... ■

## ★ ★ ★ ★ ILS ARRIVENT ! ★ ★ ★ ★

- **1944 : Across the Rhine...** (Microprose/PC, MPC), sept.-oct.
- **Falcon Gold** (Spectrum Holobyte/MPC), octobre.
- **Fighter Wing** (Merit Software/MPC), octobre.
- **Fleet Defender** (Microprose/MPC), septembre.
- **Flight Unlimited** (Looking Glass/MPC), septembre.
- **Flying Nightmares** (Domark/3DO), octobre.
- **Hokum** (Virgin Interactive/MPC), août.
- **Visual Flight Controller** (Trimark Interactive/MPC), octobre.
- **VR Stalker** (American Laser/3DO), novembre.
- **Wolfpack** (Novalogic/Mac et CD-Rom Mac), août.



Les combats de robots titanesques sont à l'honneur et se présentent à toutes les sauces... Cependant, l'exploration de la galaxie, ou des fonds sous-marins à bord de vaisseaux futuristes, est toujours au programme.

# CARNAGES ROBOTIQUES



▲ Renegade.



▲ Earthsiege.

**A**lien Legacy est une surprise de Sierra-on-Line, une sorte d'Outpost plus SF. Vous devez explorer la galaxie à la recherche d'un moyen de transport plus rapide que la lumière. Exploration, survol de planète, établissement de colonie (comme dans Outpost)... sont au programme. Voilà un jeu dont la durée de vie s'annonce plutôt longue. **Battle Morph**, des auteurs de Cybermorph, vous place aux commandes d'engins au sol, dans les airs ou sous l'eau. En utilisant de la 3D texturée, ce jeu Jaguar promet d'être un des hits de la fin d'année.

**Hardwired**, le roman de Walter John Williams que certains considèrent comme le meilleur écrivain de la vague cyberpunk,

sera adapté par Novalogic. La technologie Voxel sera utilisée pour simuler les terrains que vous devrez traverser à bord de votre voiture futuriste. L'auteur participera également au développement du scénario. **Subwar 2050** arrive sur CD-Rom, avec de nouvelles missions, des sons et musiques CD et des scènes cinématiques en plus. Ce simulateur futuriste et sous-marin à l'avantage de nous changer un peu des voyages interstellaires.

## Goldorak à gogo

Les combats de robots font recettes avec **Battledrome** de Dynamix, une simulation de combat à bord de robots titanesques. Les graphismes sont plutôt simples mais l'animation est très fluide. Dynamix a également dans ses cartons **Earthsiege**, qui ressemble beaucoup plus à ce qu'on trouve au Battletech Center. **Mech Commander** est issu de programmeurs ita-



▲ Phoenix Fighter.



▲ Battle Drome.

liens et sera édité par Virgin Interactive Entertainment. Il s'agit d'une nouvelle fois d'un combat de robots. Entièrement en 3D mappée, le jeu comprend des scènes en synthèse. Sur CD-Rom PC, il concurrencera le très attendu **Mechwarrior 2** d'Activision.

Pour essayer de faire mieux qu'Origin avec Wing Commander 3, tous les éditeurs s'y sont mis. Frontier de David Braben, la suite d'Elite, avait déçu les fans du premier.

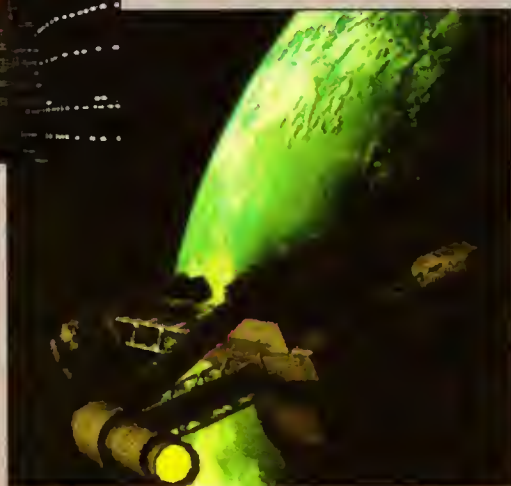
Voici déjà un nouvel épisode, **First Encounters**, qui devrait cette fois-ci être acclamé. De meilleurs graphismes, de nouveaux vaisseaux, des personnages en vidéo et l'apparition d'une race alien... Chez SSI, **Renegade** se veut le tueur de Wing Commander. Entièrement en SVGA, le jeu est particulièrement fluide et incorpore de nombreuses scènes cinématiques. Une bonne idée : on peut mettre son CD de musique à la place de celui du jeu !



▲ Simulateur SF.



▲ Earthsiege.



▲ Phoenix Fighter.

## ★ ★ ★ ★ ILS ARRIVENT ! ★ ★ ★ ★

- Alien Legacy (Sierra-on-Line/PC), octobre.
- Battle Drome (Dynamix/PC), octobre.
- Battle Morph (Atari Games/Jaguar CD), octobre.
- Earthsiege (Dynamix/PC), novembre.
- Frontier : First Encounters (Gametek/PC, MPC et Amiga), nov.
- Harwired (Novalogic/PC et MPC), début 95.
- Mech Commander (Virgin Interactive/MPC), septembre.
- Phoenix Fighter (Time Warner/MPC), octobre.
- Renegade (SSI/MPC), novembre.
- Simulateur SF (Looking Glass/MPC), décembre.
- Subwar 2050 (Microprose/MPC), septembre.



# MUSCLEZ-VOUS !

Après avoir passé votre été à suivre le mondial, la formule 1, le tour de France et tout ce qui ressemble à du sport : pourquoi ne pas essayer de pratiquer sur votre micro pour garder la forme !



Simulation SF.



Simulation SF.



tenegade.

Disponible en novembre. **Phoenix Fighter** est le nouveau jeu de Software Sorcery, édité par Time Warner Interactive. Il s'agit d'une simulation dans la lignée des Wing Commander. Vous aurez également des vaisseaux à explorer, un peu comme dans Doom ! Voilà qui promet pour ce jeu CD-Rom PC. Looking Glass Technologies, dont l'incroyable Flight Unlimited était une des stars du salon, annonce pour la fin d'année un jeu dans le genre de Wing Commander. Quand on voit leurs algorithmes 3D, on peut imaginer que ça va faire des dégâts. Le nom n'est pas encore fixé, mais les premières photos sont très prometteuses. ■

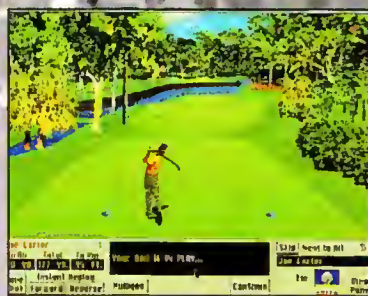


▲ Alien Legacy.



▲ Fifa International Soccer.

**F**ifa International Soccer sur 3DO est une petite merveille. Les capacités 3D de la bécane font que la caméra suit constamment l'action comme à la télévision : des angles de vue qui changent, des poursuites et j'en passe... Le tout, avec la jouabilité reconnue de Fifa International Soccer, fait que c'est le meilleur jeu de foot et surtout le plus beau jamais vu ! Amtex va combler



▲ Links Pro.

les amateurs de pêche avec **Gone Fishin'**, une simulation de pêche pour PC. **Jammit** est un jeu de basket-ball qui arrive sur CD-Rom PC et 3DO. Il utilise de la vidéo pour animer les personnages, ce qui lui donne un look particulièrement réaliste.

**Links Pro** arrive enfin sur Macintosh dans une version qui profite du Power Macintosh I. La référence en matière de jeu de golf sera donc sous peu disponible pour les applemaniaques. **NFL Hall of Fame** pour CD-I est un jeu de football américain qui utilise la Digital Video. C'est superbe ! **Striker Pro**, une simulation de football sur CD-I, devrait sortir avant la rentrée. C'est une adaptation du très bon Striker pour Amiga, PC et ST. **World Cup Golf** d'US Gold est une simulation de golf annoncée pour CD-Rom PC et 3DO. Elle propose des survols de terrains fantastiques.

**Jouez les Tom Cruise** Côté jeux de course, c'est la folie ! **Indy Car Expansion** vous permettra d'ajouter de nouveaux circuits à **Indy Car Racing**. **Nascar Racing**, un nouveau programme de Papyrus, vous permettra de vous mesurer aux meilleurs pilotes de stock-cars. On va enfin pouvoir vraiment pousser les



▲ Gone Fishin'.

autres contre le mur et dans les décors, dès la rentrée sur PC. De plus, le jeu est en SVGA ! **Need for Speed** est un jeu clé pour la 3DO. Electronic Arts doit en effet sortir ce jeu avant la fin de l'année : c'est une course automobile fantastique, très belle... Le programmeur nous a confié qu'il allait essayer de faire aussi bien que Indianapolis de Sega. **Power Slide** est une course de voitures dont les décors en 3D mappée défilent à une vitesse incroyable et une jouabilité fantastique. Le jeu est prévu sur 3DO et CD-Rom PC. ■



▲ Striker Pro.



▲ Nascar Racing.

## ★ ★ ★ ★ ILS ARRIVENT ! ★ ★ ★ ★

- Fifa International Soccer (Electronic Arts/3DO), septembre.
- Gone Fishin' (Amtex/PC), août.
- Indy Car Expansion (Virgin Interactive/PC), août.
- Jammit (GTE Interactive/MPC et 3DO), septembre.
- Links Pro (Access/Mac et Power Mac), août.
- Nascar Racing (Virgin Interactive/MPC), septembre.
- Need for Speed (Electronic Arts/3DO), décembre.
- NFL Hall of Fame (Philips Interactive/CD-I), octobre.
- Power Slide (Elite/3DO et MPC), octobre.
- Striker Pro (Philips Interactive/CD-I), septembre.
- World Cup Golf (US Gold/MPC et 3DO), octobre.



# STRATÉGIE EN

**C'est une avalanche de jeux de stratégie qui vous attend dès la rentrée. Il y a de tout pour faire marcher vos petites méninges et vous occuper de nombreuses heures...**



▲ Sim Town.



▲ Beyond Squad Leader.

**A**valon Hill, un éditeur respecté dans le milieu du wargame « papier », a lancé depuis peu des wargames, qui ne sont hélas, pas encore distribués en France. Cependant, l'arrivée en 95 du jeu de plateau **Advanced Civilization** et du wargame culte **Beyond Squad Leader** devrait permettre à ces produits d'arriver chez nous. **Breakthru** de Spectrum HoloByte est un nouveau jeu d'Alexey Pajitnov, le créateur de Tetris. C'est un dérivé du fameux jeu auquel on peut jouer seul ou à deux. Très sympa, ce programme sera vendu à un prix très raisonnable.

**Colonization** n'est autre que la tant attendue suite de **Civilization**, à nouveau signé Sid Meier. Le génie de Microprose frappe à nouveau avec ce jeu de stratégie dont l'interface, très proche de **Civilization**, rend l'adaptation très simple. Le jeu se déroule de 1500 à 1800 et retrace la découverte du Nouveau Monde et sa colonisation. Un hit en puissance ! Après **Dune 2**, Westwood Studios présente **Command & Conquer**. Le côté stratégique du jeu reprend tous les éléments qui ont fait le succès de **Dune 2**. Le jeu est maintenant supporté par un scénario en béton, illustré par des scènes en images de synthèse particulièrement impressionnantes. C'est sur CD-Rom PC uniquement.

## Une solution diplomatique ?

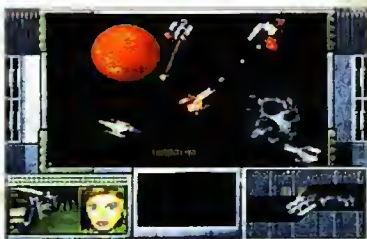
Pour 95 toujours, Avalon Hill prévoit la sortie de **Diplomacy**, le jeu d'intrigues diplomatiques le plus réputé au monde. **Dominus** d'US Gold est un mélange de stratégie et d'action dans un monde d'héroïc-fantasy très axé sur la magie. **Earth Command** de Philips vous place comme



▲ Panzer General.



▲ Heroes of Might & Magic.



▲ Star Reach.



▲ Sim Earth.

dirigeant d'une organisation internationale humanitaire. Serez-vous régler tous les problèmes du monde ? **Empire Deluxe Masters Edition**, chez New-World Computing, est un CD-Rom PC qui regroupe toutes les éditions Deluxe du fameux wargame, ainsi que toutes les extensions. Une référence en la matière qui sortira à la rentrée.

## Encore de nouveaux Sims

La guerre de Sécession vous passionne ? **Gettysburg**, un wargame pour CD-Rom PC de Turner Interactive, vous séduira. Tout d'abord parce qu'il vous permettra de jouer cette fameuse bataille, mais aussi parce qu'il est illustré par de nombreuses scènes tirées d'un téléfilm américain sur le sujet. Un vrai plus ! Dans un genre plus médiéval fantastique, New-World Computing propose **Heroes of Might & Magic**, un jeu de stratégie basé sur l'univers du fameux jeu de rôle. Disponible en

septembre sur PC en SVGA, le jeu offre de nombreuses possibilités grâce à l'utilisation d'objets magiques...

**Jagged Alliance** de Sir-Tech est un mélange de wargame, de jeu de rôle et d'aventure. Vous y jouez le rôle d'un mercenaire chargé de virer un tyran d'une île où se trouve une espèce d'arbre dont la sève permet de guérir les maladies graves.

**Master of Magic** est le nouveau jeu des auteurs de **Master of Orion**. Le jeu mêle explorations, stratégies, magies et combats, avec une interface proche de **Civilization**... Je sens qu'il va y avoir des adeptes chez nous. SSI présentait sur PC **Panzer General**, un wargame en SVGA très proche des vrais wargames sur papier. Il est également basé sur plusieurs cam-



▲ Command & Conquer.

## Ce n'est qu'un au revoir...

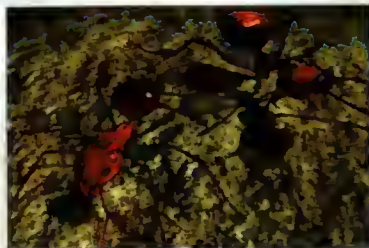
Le prochain CES se tiendra à Las Vegas début 95. Il devrait nous permettre de découvrir au grand jour les nouvelles machines de Sega, Nintendo, Sony et pourquoi pas NEC. Ce sera aussi l'occasion de nouvelles surprises. En revanche, Chicago cède la place à Philadelphie, pour un CES Interactive, prévu mi-mai 95. Ce nouveau salon sera uniquement dédié aux jeux vidéo, au multimédia et au virtuel. J'en vois déjà qui s'en lèche les doigts ! ■



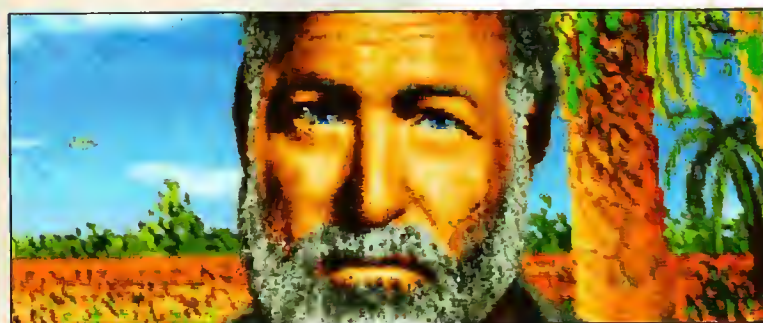
# TOUS GENRES



▲ Empire Deluxe Masters.



▲ Sim Ant.



▲ Jagged Alliance.



Master of Magic. ▲



▲ Colonization.

pagnes de la Seconde Guerre mondiale. La version CD de **Sim Ant** doit sortir en octobre. Il s'agit du jeu d'origine, amélioré et accompagné d'une intro époustouflante ainsi que des vidéos encyclopédiques sur ces petites bêtes. **Sim City 2000 : Cities of the World** est une extension qui ajoute de nouvelles villes et scénarios. Quant à **Sim City 2000 : Urban Renewal Kit**, il vous permet de changer le style des graphismes en utilisant de nouveaux, voire même de redessiner vous-même les bâtiments. Quant à la version CD de **Sim Earth**, elle comporte une

intro dingue et une encyclopédie sur la Terre. **Sim Tower** est un Sim City vertical. Vous commencez avec un étage, et vous pouvez terminer avec un immeuble de 99 étages. Attention aux terroristes, aux invasions de mites ou encore à King Kong... **Sim Town** est une version plus simple de Sim City 2000, pour les plus jeunes. Au lieu d'une grande ville, vous gérer un petit bourg, en y plaçant les rues, les allées pour vélo, les bâtiments et les magasins (marchand de pizzas, de jouets, fast-food...). C'est vu en plus gros plan que Sim City 2000, et on peut épier la vie des habitants.

Très sympa. **Star Reach** d'Interplay est une nouvelle simulation de conquête spatiale dans la lignée de Master of Orion. **Tacops** est une série de wargames que publiera Gametek dans les mois à venir. Chaque nouveau jeu sera compatible avec les anciens et vous permettra d'ajouter des armées, des véhicules, des armes et des ennemis à ceux des anciens. **Theme Park**, l'excellent simulateur de parcs d'attractions de Bullfrog, arrive sur 3DO avec des scènes en synthèse encore plus folles... Ocean s'occupe aussi d'adapter le jeu pour Jaguar. ■



▲ Theme Park.

## ★ ★ ★ ★ ILS ARRIVENT ! ★ ★ ★ ★

- **Advanced Civilization** (Avalon Hill/PC), février.
- **Beyond Squad Leader** (Avalon Hill/PC), mars.
- **Breakthru** (Spectrum Holobyte/PC et Mac), septembre.
- **Colonization** (Microprose/PC), octobre.
- **Command & Conquer** (Virgin Interactive/MPC), novembre.
- **Diplomacy** (Avalon Hill/PC), avril.
- **Dominus** (US Gold/PC et MPC), octobre.
- **Earth Command** (Philips Interactive/CD-I et MPC), septembre.
- **Empire Deluxe Masters** (New World/MPC), septembre.
- **Heroes of Might & Magic** (New World/PC), septembre.
- **Jagged Alliance** (Sir-Tech/PC et MPC), septembre.
- **Master of Magic** (Microprose/PC), octobre.
- **Panzer General** (SSI/PC), octobre.
- **Sim Ant** (Interplay/MPC), octobre.
- **Sim City 2000 : Cities of the World** (Maxis/PC et Mac), sept.
- **Sim City 2000 : Urban Renewal Kit** (Maxis/PC et Mac), sept.
- **Sim Earth** (Interplay/MPC), novembre.
- **Sim Tower** (Maxis/PC et Mac), octobre.
- **Sim Town** (Maxis/PC et Mac), novembre.
- **Star Reach** (Interplay/PC), octobre.
- **Tacops** (Gametek/PC et Mac), octobre.
- **Theme Park** (Electronic Arts/3DO et Jaguar), sept./nov.



▲ Colonization.



▲ Dominus.



▲ Breakthru.



## ALONE IN THE DARK

Difficile de casser un jeu comme *Alone in the Dark*, mais on est bien obligé de tenir compte de la machine sur laquelle le jeu est testé. Cette version 3DO est inférieure à celle sur PC. La 3D est moins fine et les personnages légèrement flous. Pour *Out of this World*, Interplay avait au moins refait les décors... L'ambiance sonore est un peu supérieure. Possesseurs de 3DO, allez jouer chez un ami possédant un PC, plutôt que de dépenser inutilement 450 francs...

**Aventure**  
**Interplay**  
**3DO**

**80%**



## TERMINATOR RAMPAGE

Un jeu d'action à la *Wolf* reprenant l'intrigue et l'ambiance de *Terminator* avec des graphismes superbes et des textures partout, comment résister ? Réponse : une animation d'une lenteur exaspérante. Ce défaut a été corrigé sur la version CD, mais ce dernier rencontre aujourd'hui un obstacle de taille : *Doom*. Ce simple nom suffit à le rabougrir au point de le faire passer pour un jeu insignifiant. Une sortie tardive qui me fait penser au proverbe : qui va à la chasse perd sa place...

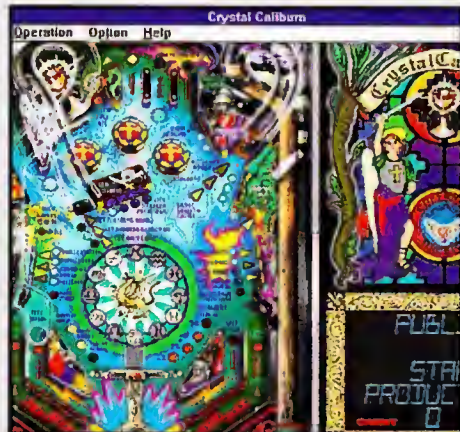
**Action**  
**Bethesda**  
**CD-Rom PC**

**80%**



## CRYSTAL CALIBURN

Sorti depuis quelques mois sur Mac, *Crystal Caliburn* se décide enfin à faire son entrée sous Windows PC. Ce superbe flipper n'est malheureusement pas exempt de défauts : déjà il n'est pas plein écran (seulement moitié verticale de l'écran) ; le thème musical est unique et rapidement fatigant ; les bruitages rares ; et surtout, il est seul (contre quatre pour les *Pinball* de 21st Century) et un prix de 250 francs n'est pas justifié. Il reste malgré tout le jeu idéal pour casser le rythme morne des heures de bureau.



**Flipper Windows**  
**PC**  
**Starplay**

**79%**

## WILD CUP SOCCER

Petit frère de *Brutal Sport Football*, *Wild Cup Soccer* ne se contente pas de reprendre tous les défauts de son aîné, il les accentue. Scrolling à la traîne et action confuse sont les bourreaux du jeu. Pourtant se prendre trois buts et gagner quand même en décapitant les adversaires est un véritable plaisir. D'autant plus que le jeu ne manque pas d'options : achat et vente d'armes... et que les graphismes ne sont pas déplaisants.

**Football**  
**Amiga**  
**Millennium**

**67%**

## EMPIRE SOCCER

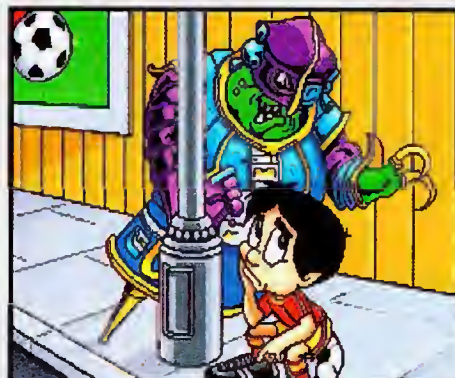
Cette simulation est inférieure aux autres jeux du genre. Elle est tout de même un cran au-dessus de son équivalent PC, avec un scrolling fluide et des graphismes plus fins. Cependant, le jeu comporte une dose inhabituelle d'arcade avec des coups spéciaux. Mais le contrôle du ballon reste hasardeux et *Empire Soccer* devient vite fouillis avec ses sprites énormes empêchant toute construction du jeu. À des années lumières de *Sensible Soccer*...

**Football**  
**Amiga**  
**Empire Software**

**70%**

## SOCCER KID

Après un succès mitigé sur Amiga, *Soccer Kid* est converti sur un nombre impressionnant de supports : PC, Super Nintendo, 3DO... À vrai dire la version PC est plus que plaisante, malgré un écran de jeu un peu petit, le scrolling est d'une fluidité sans anicroche et les graphismes 256 couleurs tape à l'œil à souhait. Le fait de contrôler un ballon est une idée originale et, qui plus est, bien exploitée. La maniabilité est parfaite avec un petit effet d'inertie à la *Mario* et de nombreuses interactions avec le ballon. Le PC semble s'affirmer de plus en plus comme une machine aussi dédiée au jeu d'action.



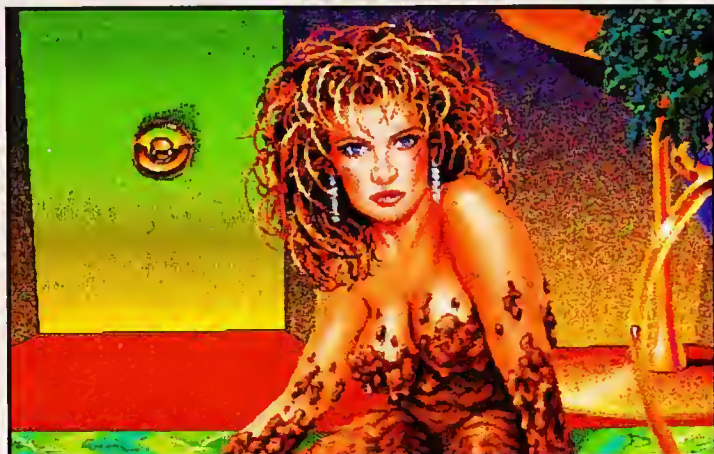
**Arcade**  
**PC**  
**Krisalis**

**81%**



## LEISURE SUIT LARRY

*Dernier jeu en date de la série Larry, vous allez une nouvelle fois pouvoir endosser le costume blanc du célèbre dragueur manqué. Les graphismes sont en haute résolution (driver Vesa) et les textes en français, tandis que les voix digitalisées restent en anglais. Les bruitages sont loin d'être d'une qualité remarquable et c'est sans doute le seul véritable défaut du jeu. Sinon l'humour est toujours aussi présent avec le soupçon d'érotisme qui est la marque distinctive du jeu. On peut néanmoins regretter la traduction moyenne des jeux de mots. Sinon Larry ne faillit pas à sa réputation et les amateurs le retrouveront avec plaisir.*



**Aventure  
CD-Rom PC  
Sierra**

# 84%

# BANSHEE

*Dans la lignée du classique 1942, Banshee est sans conteste le meilleur shoot de l'année, du moins pour l'instant. Le scrolling vertical dévoile des graphismes 256 couleurs de toute beauté, d'un style proche des Bitmap Brothers (Chaos Engine), ce qui est loin d'être un défaut. De plus des myriades de petites animations fourmillent à l'écran. La difficulté du jeu a été accrue par rapport à la version A1200 puisque les codes ont été supprimés. Heureusement, la possibilité de jouer à deux préserve le jeu d'une difficulté outrancière (même si on peut regretter de ne pouvoir jouer au joystick). À part quelques bruits et une durée de vie supérieure, rien de neuf sinon un jeu toujours aussi génial.*



## Shoot'em up Core design CD 32

# 89%

# PREMIER MAIL ORDER

	AM	ST	PC
ST. ENGINE			235
COMBUSTION AIR WAR.			279
	119		179
US (EUROPA)		229	229
US (USA)		229	229
THE FLEET . . . . .COMB		229	229
USED 2			229
(MASSA ATROO)	309		
UM . . . . .COMB			249
OME GAMES OVER			249
EWIGTS	91		
(CDN AUSTR)			
POOL	89		129
EDER SCOLAS			129
CEDEMON I	191		
OWEN I	229		229
ORTFESS	219	219	291
ORTFESS TRANT SERVICES I			COMB
FILE . . . . .ALINDA G12			191
FILE . . . . .3 PC COMB			191
TYOME - METAL TECH			269
REPARTS FILED	111		
35°COMB			
OWS		199	199
LOW	129		199
OWS GALACTIC (ALINDA AUSTR)	159		229
LOW WUPPICH OGOTETARDE	191		
OWS	229	229	289
OWS			COMB
OWS THE LUKAZATION (CD 21 AUSTR)	229		
OWS INTELLIGENCE . . . . .COMB			239
OWS MANAGER W	191	191	191
OWS WUPPICH DRUG RESEARCH DATA	191	29	191
OWS MUMMERY H REASON	29	99	29
OWS ENGINE	149	179	219
OWS ENGINE			COMB
OWS (ALINDA 21 WUPPICH) COMB	191	219	269
OWS ALBANOZ TTYCOM COMB			191
OWS PATROL	99	191	229
OWS LAGAL MACHINERY OPTICAL			229
OWS NEWBORN DATA 1 OF 2			229
OWS 1			129
OWS FOR A CORPSE	35°COMB	129	129
OWS OVERLOD			
OWS CONCORD TO END . . . . .COMB			229
OWS THE TEMPLE (COMB AUSTR)			229
OWS STAFF			229
OWS DATA DIS I ON I OF 3	191		89
OWS THE ARXAL			279
OWS PROVERB (COMB AUSTR)	191		229
OWS SUGGEST 194	191		191

	AM	ST	PC
EXCELLENCE GAMES	241		291
EYES OF THE BEHOLDER I GU 1 3.5*/CDROM	129		129
FALCON 1	216		253
FALCON 3 1 HOUR			183
FBI FLUENT CASEWORKER			271
FIS STRIKE EAGLE 1 3.5*/CDROM			169
FIELDS OF GLORY	219		251
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	191		91
FLASHING 3	129		159
FLIGHT OF THE INTIMIDATOR			91
FLIGHT SIMULATOR 1	229	229	
FLIGHT SIM 3 CRAFT BATAIN SCIENCE	259	261	
FLIGHT SIM 3 FALCON OUTRIPPER SCIENCE	179		179
FLIGHT SIM 3 WESTERN BLOOF CAN YOUN	191	191	
FLIGHT SIMULATOR 3			259
FLIGHT SIM 3 GRAND CANYON			129
FLIGHT SIM 3 HAWK 4			159
FLIGHT SIM 3 PLANE GO NEW YORK			159
FLIGHT SIM 3 SAN FRANCISCO GO WASHINGTON			189
FLIGHT SIM 3 TRAFFIC			189
FORMULA 1 GRAND PRIX	219	229	249
GA	179		
GABRIEL KIRBYGT 3.5*/CDROM			271
GOAL	159	191	211
GRANDAM GOODBY CRICKET	179	199	221
GRANDAM GOODBY CRICKET DRUMS	129		221
GREAT NAVAL BATTLES 1 3.5*/CDROM			261
GUNSHIP 1000	181	181	291
GUNSHIP 2000		CD32	
HARPOON		CDROM AUGST	
HARPOON II			291
HEMIBALL 2 3.5*/CDROM	229		291
HISTORY 1001 (19-1418)		CDROM AUGST	261
HOVER CAR 50 (HENDON)			391
IMPOSSIBLE MISSION	ANAL/1100/CD32		191
JOY ATLANTIS ADVENTURE			129
JOY CAR RACING			271
JOY CAR RACING PRACE			219
JOYRIDE			219
JOYRIDE		CD32/CDROM	191
JOCKEY DRIVEN PACE - (CD32) CDROM			119
JAMES FORD 3		AT320/CD32	
JUNGLE KING		AT300	191
KATABATIC PAKE (AT300/AT320/CD32 AUGST)	171		919
K2-10 MYSTERY 2	219		
KICK OFF 3		AT300/CD32	191
KICK OFF 3		CDROM	
KINGS QUEST 1 ON 1 ON 3	129	129	129
KINGS QUEST 2			129
KINGS QUEST 3			129
LASER SHOOT	129	129	129

[illegible]

	AM	ST	PC
SAM AND MAX HIT THE ROAD	(SECRETOR AUDIO)		229
SECRET OF MONKEY ISLAND		129	129
SECRET OF MONKEY ISLAND 2		149	249
SENSELESS (SOCIETY) 1 & 2		199	199
SENSELESS SOCIETY	CD101		
SENSELESS SOCIETY INTERNATIONAL WC		139	139
SENSELESS WORLD OF SOCIETY		199	199
SETTLERS		289	299
SIDELINE SOCIETY		199	
SIDELINE SERVICE 1		189	129
SIM CITY 2000			129
SIM CITY 2000 SCENARIO - VOLUME 1			129
SIM CITY 2000 SCENARIO 2 (SECRETOR AUDIO)		119	
SIM CITY 2000/US		149	149
SIM CITY/POPULOUS		199	199
SIMON THE SORCEROR	(A1000 AUDIO)		299
SORCERER		29	149
SPACE BATTLE CORON			149
SPEEDBALL 3		89	99
SPIN-11 SEA WOLF			199
STARBLIND		229	299
STAR TRIP 1 (HIDDEN/ALTES)			249
STAR TRIP 100 ANNIVERSARY	(A1000)		249
STREETLIGHTER 2		129	129
STRIDE COMMANDER			279
STRIDE COMMANDER SPECIAL OPS 1			149
STRIDE COMMANDER SPECIAL OPS 2			119
STRIDE COMMANDER	CTROM		239
SUR 8		229	
SURVIVAL 2000			249
SURVIVAL 2000 SCENARIO DISK			249
SUPER STARBLIND	A1000/CD32		199
SYNDICATE		199	199
SYNDICATE OFFENSE			279
SYSTEM SHOCK			279
TFZ	(A1000) 2E2W	149	299
TFZ	SECRETOR		319
THE GREATEST		199	199
THE MONKEY ISLAND 3.5" CD-ROM			279
THEME PARK	A1000/CDROM EPK		219
THE FIGHTER			279
TORNADO		249	249
TORNADO	CDROM		269
TORNADO (SECRETOR AUDIO)		269	
TRACON 2		159	199
UNTO DEATH UNKNOWN 3.5" CD-ROM		149	279
ULTIMA UNDERWORLD 1			299
ULTIMA 7 (THE BLACK GATE)			279
ULTIMA 7 (THE DEBILITANT GLE)			269
ULTIMA 7 (THE SILVER SEED)			249

	AM	ST	PC
ULTIMA I COMPLETE	CDROM		299
ULTIMA II	CDROM		299
ULTIMA II SPECIAL			319
ULTIMA II SPECIAL ACCESSORY			139
ULTIMATE BODY FLIGHT	CD32	191	
ULTIMATE PORTAL QUEST		259	199
ULTRA COOL ANIMATED PAPER DOLLS			299
WIDELY KNOWN LEAGUE	AS500/500A/1200	199	199
WING COMMANDER I		129	299
WING COMMANDER II			299
WING COMMANDER ACADÉMIST			211
WINGS OF GLORY	CDROM		319
WILDFIRE STX COMPLETION			259
WOLFESTEIN 3D			139
WORLD CLASS BATTLE 101		199	139
WORLD CUP FIFA 94		179	219
WORLD CUP YEAR 94		199	219
WING NINJA/EN GUARD	CDROM		199
X-WING			249
X-WING 2: WING MISSION			199
X-WING: JUPITER MIGHT			199
Y2001		99	129
ZOO	CD32	185	129
ZOO2		129	

### JOYSTICKS

GRAVIS ANALOG PRO			FOUR A/S	319
SUNCOM F2000				199
SUNCOM COMMAND CONTROL CANAL PAU				219
SUNCOM GAMEPORT 2000 ON AIR PORT CARD				219
GRAVIS GAMEPAD				199
EN JUPITER3D				199
EN JUPITER3D PRO				199
PREMIUM ANALOG STEERING WHEEL				179
			FOUR A/S	249
GRAVIS ADVANCED SWITCH				199
GRAVIS GAMEPAD				179
QUICKTRIP TORPADA SV118				129
WING JOY JETTHUNDER SV118				99
WING Q'STICK				99
SUNCOM SLICK STICK				79
SUNCOM TAC				79
CHRISTIAN PAU				179
PREMIUM DIGITAL STEERING WHEEL				249

### DISKETTES 3.5"

TDU/VERBATIM		PRECISION		SANS MARQUE	
BAS-DO HAVT-HD		EN BOITE		SANS BOITE	
10 x	89	99	59	99	45
20 x	125	179	109	129	89
50 x	299	405	249	299	239

**FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!**

POUR COMMANDES TELEPHONIQUES  
APPELEZ 19.44.268.271.172  
LUND-VEND 10H00 A 20H00,  
SAMEDI ET DIMANCHE 11 H00 A 17H00  
POUR COMMANDES PAR FAX 19.44.268.271.173  
ENVOYEZ A:

**PREMIER MAIL ORDER**

DEPT. GEN13, 9-10 THE CAPRICORN CENTRE, CRANES  
FARM ROAD, BASILDON, ESSEX SS14 3JJ, ANGLETERRE

TTTRES

CL-IONT CHEQUE BANCAIRE NO

TOTAL

A L'ORDRE DE: "PREMIER MAIL ORDER"

**PRIV-FFTS**



## LOST IN TIME 1 & 2

Dans la lignée des produits interactifs comprenant aussi les deux Incas, la série des *Lost in Time* possède une réalisation somptueuse en 3D précalculée. Le jeu utilise des séquences d'incrustation vidéo et une interface réduite à sa plus simple expression. Les énigmes se révèlent assez illogiques et le jeu se résume vite à utiliser tous les objets sur chaque nouvel élément. Un produit séduisant mais qui manque d'esprit.

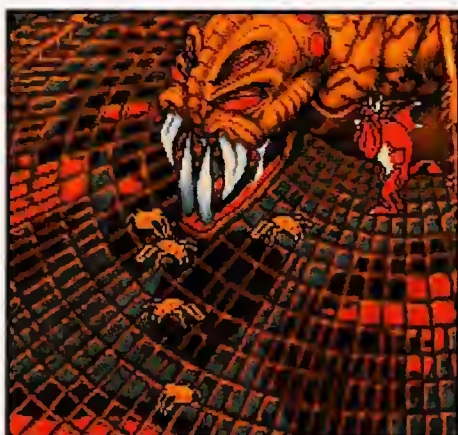
Aventure  
Coktel vision  
Mac

84%



## LITIL DIVIL

Des animations plus travaillées, des graphismes toujours aussi chatoyants, un perso qui a plus d'une grimace et nous rappelle notre secrétaire de rédaction, *Litil Divil* n'a pas beaucoup gagné sur CD mais n'a rien perdu. On peut regretter que les musiques et les bruitages n'aient pas été davantage travailler : apparemment ils sont identiques à la version disquette. Le jeu reste malgré tout plaisant et les énigmes offertes ainsi que l'humour et les graphismes très cartoons ont conservé leur impact.



Aventure/action  
CD-Rom PC  
Gremlin

85%

## WORLD CUP USA 94

Sur console, un tel jeu peut réussir à impressionner mais sur micro... avec *Sensible Soccer*, *Goal* ou *Sierra Soccer* sur Amiga et *Fifa Soccer* sur PC, le pauvre *World Cup* meurt broyé par la concurrence. En fait, son principal adversaire est *Kick Off 3* sur le plan de la programmation ! Car il est buggé ! Orienté arcade, ce jeu est desservi par une mauvaise jouabilité. Amateurs de foot, un bon conseil : passez votre chemin...

Simulation foot  
PC et Amiga  
Us Gold

59%

## ISHAR 3

La logithèque PC compte un nouveau titre à succès. Mais la concurrence est aussi plus virulente que sur Amiga, et après avoir joué à *Lands of Lore*, certains pourront aisément trouver à redire sur le dernier *Silmarils*. Manque d'innovations par rapport aux versions précédentes, dialogues presque inexistant, pas d'automapping, interface correcte mais sans génie... Malgré tout, *Ishar 3* comblera les passionnés et les autres auront bien du mal à résister. La version ST d'*Ishar 3* fait figure de petit miracle en regard des nouveautés de plus en plus rares sur la machine. Ce jeu comblera les maniaques du ST avec ses graphismes agréables en 16 couleurs, bien que l'on sente les 240 manquantes.



Jeu de rôle  
PC et ST  
Silmarils

84%

## GRIDDERS

*Gridders* possède un concept original. Dans une fabrique du XXI<sup>e</sup> siècle, vous êtes le dernier ouvrier humain à travailler pour la toute puissante *Grigger Corp* et devez découvrir un terrible secret en résolvant les 36 puzzles du jeu. En poussant des cubes de façon à en bloquer d'autres, vous devez découvrir des clés pyramidales pour sortir du niveau. Mais votre personnage possède une résistance limitée à l'écrasement, alors prudence... Un jeu malgré tout vite répétitif et assez éternel.

Réflexion  
Tetragon  
3 DO

62%

## TONY LA RUSSA BASEBALL

Sans doute la meilleure simulation de base-ball jamais réalisée sur un micro et bien que les amateurs de ce sport soient peu nombreux, les rares apprécieront. Des graphismes superbes avec des sprites de bonne taille animés à la perfection. Un environnement complet, réaliste et la signature d'un des plus grands noms de ce sport. Ceux qui ont joué au premier *Tony La Russa* ne pourront que craquer sur cette version CD.

Devinez...  
SSI  
CD-Rom PC

80%





## GOBLIINS

Trois <i> pour le premier épisode d'une série dont le quatrième est sans doute déjà en préparation. Trois personnages aussi, chargés de trouver l'origine de l'étrange maladie du roi. Bourré d'humour et d'animations hilarantes qui mettent en scène les émotions et les facéties des trois gobelins, Goblins est conçu pour plaire au plus grand nombre. Un système de jeu très simple, la possibilité d'utiliser trois persos selon leurs capacités, des graphismes agréables, bref un excellent jeu dont on attend avec impatience la conversion des épisodes suivants sur Mac.



Aventure/réflexion  
Mac  
Coktel vision

**80%**

## DISPOSABLE HERO

Clone hybride de Nemesis et de R-Type, Disposable Hero est un shoot horizontal de la meilleure veine. Moins tape à l'œil que Project X, il est plus proche d'un Z-Out avec autant d'idées que de pixels (magasins pour recharger son énergie et améliorer sa puissance de feu, trente-deux armes différentes...) et des ennemis aussi impressionnants qu'imaginatifs. Les graphismes sont spectaculaires avec une profusion de couleurs et un souci du détail ahurissant. Par contre, le jeu est excessivement difficile et sans cheat mode, terminer les cinq niveaux du jeu est digne de figurer au nombre des douze travaux d'Hercule ! Personnellement, j'avais complètement craqué pour ce shoot sur A500 et, bien que le jeu ne change qu'au niveau sonore sur CD-32 et qu'on ne puisse jouer à deux, les amateurs s'y retrouveront à coup sûr.



Shoot'em up  
CD 32  
Gremlin

**88%**

## VOUS AIMEZ LE SUCCES...

### ...ALORS DEVENEZ MANAGER D'UN CLUB DE FOOTBALL!



Choisissez l'équipe que vous allez diriger et mettez au point des tactiques élaborées.

Assistez aux matchs de votre équipe : toute l'action est animée.

Gérez les transferts de joueurs : achetez et vendez des joueurs mondialement réputés !

Négociez avec les sponsors et gérez les finances du club.

- Présentation des événements comme à la télévision !
- Conditions climatiques variées.
- Analyses statistiques et chiffres à la demande.
- Commentaires de la presse.
- Nombreuses équipes simulées, avec de véritables statistiques sur les joueurs.
- Matches de coupe.

Disponible sur  
Amiga et PC

**VERSION  
FRANÇAISE**



En vente  
dans les  
Fnac et les  
meilleurs  
points de  
vente



Distribué par UBI SOFT  
28, rue Armand Carrel  
93108 Montreuil Cedex

**club football - THE MANAGER**



## TESTS MODE D'EMPLOI

**Vous n'avez jamais rien compris aux anciens pavés de notes des tests ? Nous non plus ! Alors nous vous avons tout modifié : suivez le guide...**



**Le Gen d'Or :** il récompense les jeux qui ont une note de 90 % ou plus.



**Le top du mois :** il signale un jeu par mois, élu comme le meilleur programme par toute la rédaction (et ce n'est pas une petite affaire !).



**Le flop du mois :** il signale le jeu le plus nul et le plus scandaleux du mois.

## Tétière

**TEST**

► PC  
mai 1994

► Virgin  
mars 1994

► Mi-mars  
date de sortie

Le haut de page sert à annoncer la rubrique : test, dossier, news, previews, mégatest... Dans les tests, nous indiquons la machine sur laquelle est testé le jeu, puis l'éditeur du programme et surtout la date de disponibilité en magasin. Des informations utiles peuvent encore y apparaître selon les besoins.

## Le pavé de notes

# 91%

► **Note globale du jeu sur 100 % :** elle indique l'intérêt du programme.

**Graphisme :** une note sur 20 pour apprécier la qualité des graphismes, mais aussi leur style, leur originalité...

**Son :** une note sur 20 d'appréciation de la qualité des bruitages et des musiques, mais aussi et surtout leur intégration au jeu, l'originalité des compositions, en particulier pour les jeux CD-Rom...

**Animation :** une note sur 20 sur la qualité des scrolling, de l'animation des personnages et de la qualité de la digitalisation pour les vidéos...

**Durée de vie :** une note sur 20 pour rendre compte de la longévité moyenne d'un jeu, mais aussi de la possibilité d'y rejouer sans aucun plaisir...

► **Les plus :** les éléments qui mettent en valeur le programme.

**Les moins :** les éléments qui méritent que l'on prévienne le lecteur quant à leur qualité douteuse.

**Le type du jeu**

Une indication du prix moyen chez un revendeur.

**Support :** pour différencier les jeux sur disquettes, cartouches ou CD-Rom.

**Technique :** détermine la configuration normale pour utiliser le produit. On essaye aussi de vous donner quelques précisions supplémentaires.

**Graphisme**  
**Son (bêta)**  
**Animation**  
**Durée de vie**

**18**  
**14**  
**16**  
**13**



- Version française
- Graphismes superbes
- Humour.
- Interface intuitive.

- Durée de vie moyenne.
- Possibilités d'action limitées.

**Aventure**

Environ 350 francs.

Support : disquette

**Technique :** il faut un 386 DX 33 MHz pour apprécier le jeu ainsi qu'une dizaine de Mo sur le disque dur. Le jeu supporte toutes les cartes sons, une souris et il prend six disquettes.

## HEIMDALL

La conversion CD32 de cette suite est proche par la qualité de ses graphismes de la version A1200. Avec 256 couleurs, les reflets sur l'eau et les dégradés de fond d'écran sont saisissants. Les bugs des versions Amiga semblent aussi avoir été corrigés. Les sauvegardes ont disparu et il faut maintenant trouver certains objets (livre...) pour ne pas recommencer depuis le début. Les musiques de style péplum sont omniprésentes et jouent énormément sur l'ambiance du jeu. Malgré quelques épreuves assez illogiques, cet excellent jeu d'aventure/action mérite toute votre attention, sinon votre admiration. Sur PC, ce que le jeu perd en finesse, il le gagne en taille d'écran, tandis que les musiques sont dans la moyenne de la machine. Le système de sauvegarde est par contre le meilleur de tous (à la Alone in the Dark mais limité à quatre sauvegardes). Quelques effets graphiques différents (télétransportation personnages) et certains clins d'œil (sur PC, le guerrier soul dans la taverne ne lance jamais sa hache sur la jeune viking, tandis que sur Amiga, il n'hésite pas une seconde !) différencient les deux versions. Le système de contrôle de clavier nécessite aussi un petit apprentissage. Sur CD-Rom PC, les musiques sont réellement impressionnantes mais comme pour la version CD32, on peut regretter (et critiquer) l'absence de voix digitalisées.



**Aventure/action**  
**CD 32, CD-Rom PC et PC**  
**Core Design**

# 88%

## APIDYA

Cinq niveaux à franchir pour quitter ce maillot noir et or. En fait, être une abeille n'est pas si contraignant ; contrairement à l'idée reçue, elle ne meurt pas après avoir piqué une fois. D'ailleurs, ses défenses naturelles sont loin de se limiter à un petit dard et son côté agressif se développe au gré des bonus collectés. Taupes, escargots, sauterelles et poissons cherchent à lui nuire, et la malheureuse perd sa vie et ses bonus au premier contact. Le second joueur est donc le bienvenu. Un shoot sans prétention à un prix budget, qui fait l'essentiel de son intérêt.

**Shoot'em up**  
**Amiga**  
**Team 17**

# 73%



# D-DAY

6 JUIN 1944

TM



Personnalités historiquement exactes



Mode Campagne



Batailles Micro-Miniatures sur terrain détaillé



Renforcez et construisez vos divisions

En commémoration du cinquantième anniversaire du débarquement allié en Normandie, et après le succès de *Nord et Sud*, Impressions est fier d'annoncer la sortie de *D-Day 6 juin 1944*, le nouveau jeu de la série *Micro Miniatures*.

Aux côtés des Alliés ou de l'Axe, le sort de l'Europe est à présent entre vos mains. Le défi est de taille : procéder au débarquement des forces alliées pour tenir l'ennemi en échec jusqu'à Berlin, ou bien repousser cette offensive et assurer l'avenir du Reich..

Partipez à des batailles animées en temps réel dans un jeu de stratégie, de juin 1944 jusqu'à la fin de la guerre :

- Incarne au choix les forces alliées ou celles de l'Axe •
- Graphismes très détaillés •
- Champs de bataille en milieu rural ou urbain •
- Grande précision historique •
- Bombardements aériens et navals •
- Très grande variété d'unités de combat : troupes aéroportées, blindés, et toute une gamme d'armements •
- Choisissez vos généraux : ils ont leur propre personnalité qui influence directement leurs décisions •
- Mode 2 joueurs •

***D-DAY 6 JUIN 1944 est disponible sur IBM PC, CD-ROM PC et Amiga en version française***



BATTLE OF: Cassin			
ALLIED TOTALS			
- MEN FIT FOR DUTY			
Infantry	Active	1,000	1,000
	Units	200	200
Armor	Active	100	100
	Units	10	10
Air Support	Active	100	100
	Units	10	10
GERMAN TOTALS			
- MEN FIT FOR DUTY			
Infantry	Active	1,000	1,000
	Units	200	200
Armor	Active	100	100
	Units	10	10
Air Support	Active	100	100
	Units	10	10
THE ALLIES WIN			

Résultats du combat : gagné ou perdu ?

©1994 Impressions Software Inc. IBM PC VGA Screenshots

Distribué par UBI SOFT

28, rue Armand Carrel 93108 Montreuil Cedex  
Tél : (1) 48 57 65 52

**Impressions** Une assurance de qualité pour les jeux de stratégie

En vente dans les Fnac et les meilleurs points de vente



# OUTPOST

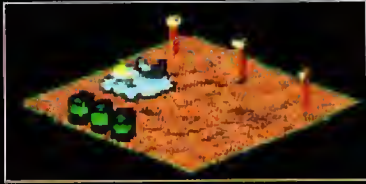
Le spécialiste  
du jeu d'aventure  
et de la simulation  
s'associe à un ex de la Nasa  
pour leur premier jeu de réflexion/stratégie.  
Une réussite entièrement traduite en français !



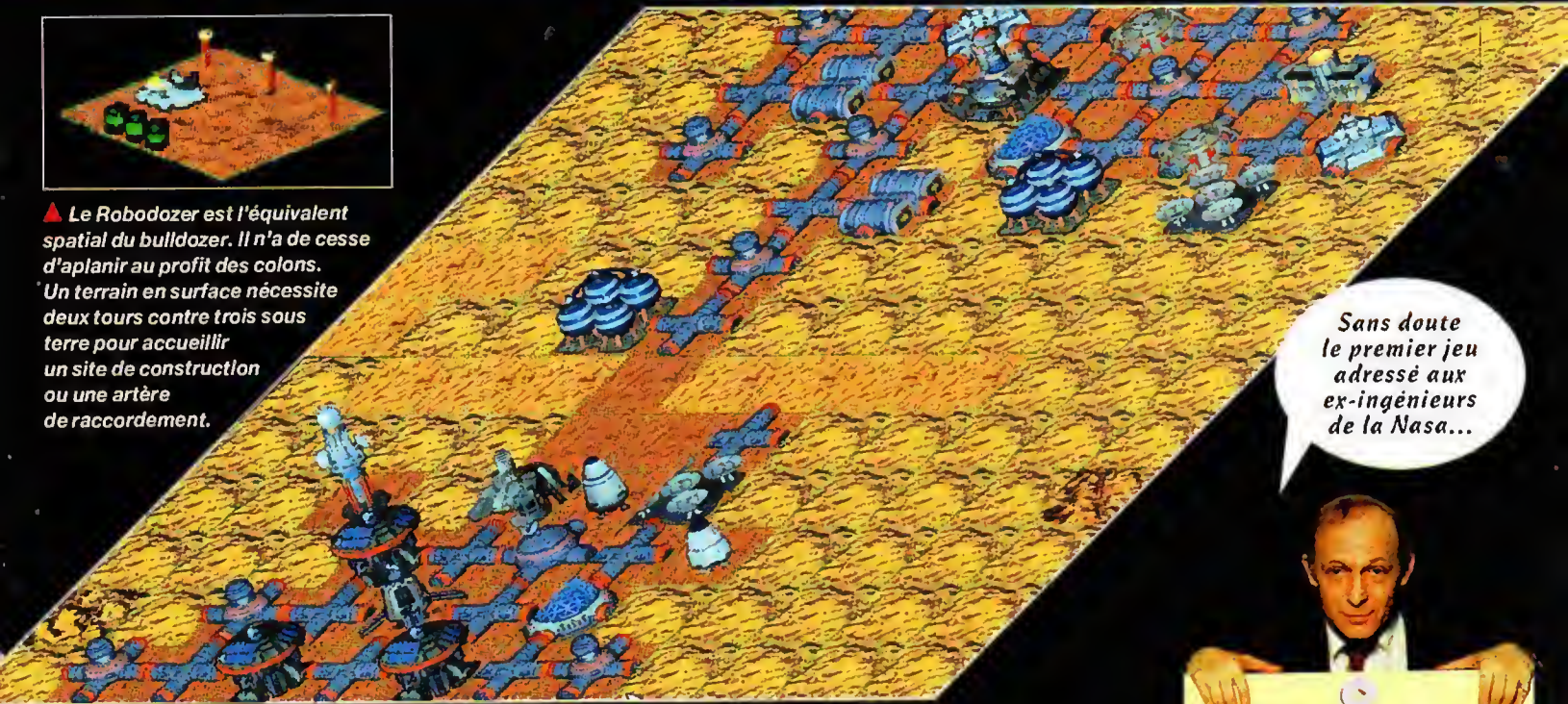
## Objectif : survie







▲ Le Robodozer est l'équivalent spatial du bulldozer. Il n'a de cesse d'aplanir au profit des colons. Un terrain en surface nécessite deux tours contre trois sous terre pour accueillir un site de construction ou une artère de raccordement.



Sans doute le premier jeu adressé aux ex-ingénieurs de la Nasa...



### Kézako

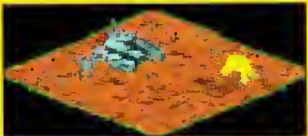
Honte à moi ! L'absence de Kézako lors du test de Tie Fighter m'a conduit à cet oubli impardonnable : je n'ai à aucun moment fait mention de la sublime seconde trilogie « Star Wars » écrite par Zahn pour Lucas. Trois tomes écrits dans le plus pur respect de la trilogie immortalisée par le cinéma. Après la défaite de l'Empereur, une nouvelle figure prend le commandement des restes de l'Empire : le grand amiral Thrawn, l'héritier de l'Empire. Passionnants, ils se lisent d'une traite et on se prend à rêver de ce que ça pourrait donner sur grand écran...

satellites (solaire, observation, communication, météo...) et autres sondes géologiques, il faut trouver le bon site

### Le Radeau de la Méduse New Wave

d'atterrissage. Une tâche qui n'a rien d'évident, loin de là ! Sur les planètes les plus viables, les sites sont nombreux : vous

## Le Robomineur



Le site de votre colonie a été choisi en fonction de la concentration de mines. Indiquées par une balise rouge, elles sont essentielles à son développement. Les minerais extraits servent à la construction et à l'entretien des bâtiments. Si vous êtes à cours d'un minéral particulier, toute progression peut être stoppée. D'où l'intérêt vital du Robomineur, qui doit être utilisé de pair avec une fonderie et un réservoir de stockage. Vous devez aussi les exploiter avec parcimonie : une surexploitation conduit vite à un épuisement précoce. ■

Le marteau de Vulcain est prêt à s'abattre sur la planète bleue. Les chances de survie de notre chère petite planète à l'impact de l'astéroïde fou n'ont toujours pas fait l'œuvre d'aucuns communiqués officiels ou officieux. Toutefois, la rumeur s'est chargée de pallier au silence de nos chers scientifiques : selon toutes probabilités et quels que soient les moyens employés pour empêcher ou prévenir la catastrophe, toute l'espèce humaine est promise à une extinction subite.

Heureusement, certains industriels ont pris l'initiative d'assembler un vaisseau spatial de colonisation et de sauver ainsi quelque 200 personnes. C'est peu mais suffisant pour que l'univers ne conserve pas, comme dernières traces de l'homme, quelques empreintes de pas sur la Lune.

### Un QCM version Outpost

Vous êtes le commandant de ce vaisseau de la dernière chance et votre unique soutien est une intelligence artificielle. Si les colons comptent sur vous, ils ne pardonnent pas la moindre faute et chaque échec pèsera sur votre crédibilité.

Votre premier choix (ou plutôt votre première épreuve) est celui du système solaire qui accueillera le dernier bastion de l'humanité. Vous pouvez envoyer des sondes de reconnaissance vers quatre systèmes parmi un éventail de vingt. Ne laissez pas l'intelligence artificielle interférer avec votre prise de décision : l'écouter aveuglément m'a en effet coûté quelque deux échecs mordants.

À présent, il ne vous reste plus que la prière pour qu'une planète de type terrestre se trouve dans l'un de ces systèmes. Vous constituez ensuite le stock d'équipements emporté par le vaisseau. Pour ne pas ralentir la vitesse de ce Radeau de la Méduse new wave, un poids limite (et un nombre de crédits) est fixé et vous devrez certainement sacrifier une partie de votre cargaison potentielle, pour en privilégier l'essentiel.

Arrivé à destination, les paupières encore lourdes d'un sommeil long de plusieurs dizaines d'années, il faut opter pour l'une des planètes du système. Si vous avez préalablement largué des sondes de reconnaissance, vous obtenez quelques informations pour aiguiller un choix délicat, qui se complique encore une fois en orbite. En effet, après avoir lancé divers





## Départ précipité

Le début du jeu consiste en quelque sorte à faire vos bagages et à tracer votre itinéraire jusqu'au lieu de destination choisi. Il vous faudra un peu de patience avant de trouver la bonne formule et quelques essais blancs ne seront pas superflus. Après ces quelques préparatifs, vous allez endosser le titre de GO (gentil organisateur) d'une centaine de colons.

**Alpha Centauri B 1** **Seed Lander** **Site 6** **Site 7** **Site 9**

**Orbital Launch System**

**SATELLITES**

- ☒ Solar Satellite Ready to Launch
- ☐ Weather Satellite Standby
- ☐ Communication Satellite Standby
- ☐ Orbital Observer Standby
- ☒ Deploy Satellite

**PROBES**

- ☒ Geological Penetrator Standby
- ☐ Launch Probe
- ☒ Launch Seed Factory Ready for Launch

**WARNING: Seed Factory MUST be Launched Last!**

**Star Display**

Star: Alpha Centauri B 1  
Mass: 0.11  
Rotation Period (days/hrs): 24.62h  
Surface gravity: 0.38  
Mean distance AU from Sun: 1.52  
Solar Energy received: 0.44  
Approx. mean temp. (Cent.): -23 (average)  
Escape velocity (km/sec): 5.02  
Estimated # of mining sites: Unknown  
Maximum digging depth: Unknown  
Principal atmospheric gases: Carbon Dioxide, Nitrogen  
\* Earth = 1

Cargo	Weight	Cost	Count
Colonists x 50	1	1	4
Food	1	1	10
Life Support	1	3	10
Colonist Lander	9	16	2
Cargo Lander	10	17	2
Seed Factory	10	18	2
Tokamak Reactor	10	20	1
Solar Satellite	8	15	1
Solar Receiver Array	5	10	4
Geological Probe	4	14	1
Weather Satellite	4	12	1
Interstellar Probe	0	15	1
Communications Satellite	4	11	1
Orbital Observer	6	13	1
ULBI Probe	0	14	1

Remaining weight: 12  
Remaining Funds: 0  
**Launch**



**Interstellar Launch System**

**LAUNCH STATUS**

- ☒ Interstellar Probe Ready for launch
- ☒ Starship Ready for launch

**INTERSTELLAR PROBE**

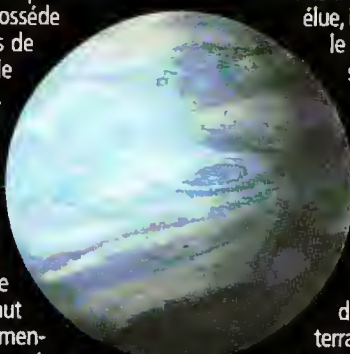
- ☒ Pressurize Fuel System Status: Go
- ☒ Launch Probe Status: Standby

**STARSHIP**

- ☒ Pressurize Fuel System Status: Standby
- ☒ Reactor to Full Power Status: Standby
- ☒ Launch Starship Status: Standby

**WARNING: Starship MUST be Launched Last!**

pourrez hésiter entre quatre et opter pour celui qui possède le moins de parcelles de terrain hostile et le maximum de mines. Malheureusement, il faut une chance de cocu centenaire pour tomber du premier coup sur le bon. Et comme à ce moment précis du jeu, on ne peut sauvegarder, il faut souvent tout recommencer à zéro : choix du système, des équipements et lancement des sondes ou satellites...



Une fois à la surface de l'heureuse élue, il convient de positionner le module de colonisation si possible à proximité d'une mine ou mieux : entre deux. Le module se déploie au second tour de jeu et durant les huit suivants, le but consiste à utiliser au mieux les trois robots (mineur, foreur et dozer) pour préparer le terrain aux futures structures apportées par les cargos. Outpost est basé sur un classique système de tours de jeu. Une fois accomplies

toutes les actions possibles, vous passez la main à l'ordinateur qui calcule l'évolution de vos constructions et gère les éléments aléatoires comme quelques catastrophes naturelles. À l'arrivée des 200 colons, un problème majeur réduit vos troupes de moitié. Pour cause, 100 colons se déclarent déserteurs et décident de tenter leur chance sans vous (la confiance règne !). Cette trahison de masse ne doit pas vous faire perdre de vue l'objectif global : survivre. Pour cela pas un tour à perdre, il faut commencer par créer un « Agrodôme » (source de nourriture), un module AIR (source d'air et d'eau), une source d'énergie (réacteur à fusion

Tokamak ou panneau de réception solaire si vous avez le satellite). Ces structures n'apparaissent pas instantanément, mais sont d'abord de simples chantiers de construction avant de prendre forme, un

## Un classique système de tours de jeu

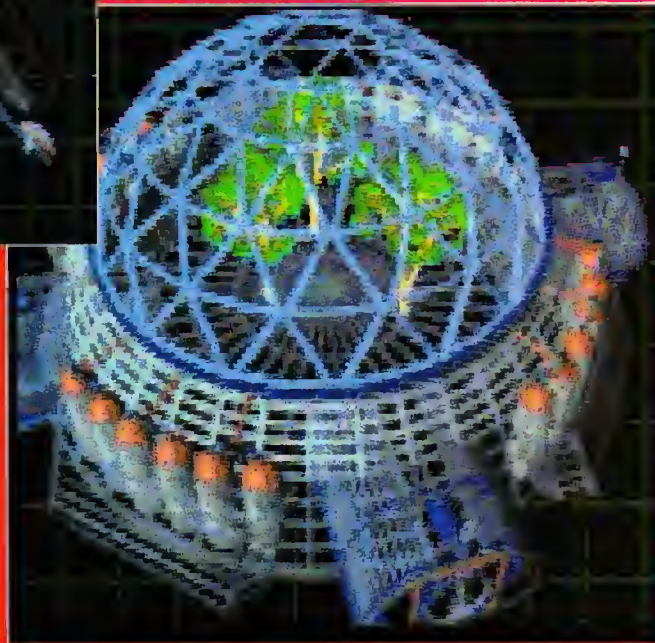
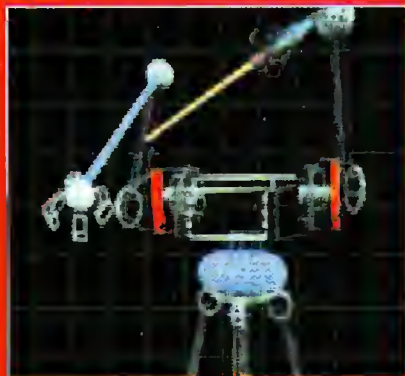
à neuf tours plus tard. Pour rester dans les objectifs à court terme, il est nécessaire de créer des quartiers résidentiels souterrains pour éviter le naufrage moral de vos colons et par là même de votre colonie. Un



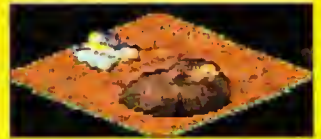


## Science infuse

La recherche scientifique est essentielle à l'expansion sociale et économique de votre colonie. En lançant les bons programmes de recherche, vous parviendrez rapidement à des résultats aussi probants que rémunérateurs au niveau du moral de vos troupes.



## Le Roboforeur



Au début du jeu, vous devrez mettre à profit vos robots. Le Roboforeur permet d'accéder au niveau -1 de la planète et ainsi préparer les souterrains aux structures abritées (cliquer sur les sites de forage pour accéder au niveau inférieur). Certaines structures ne peuvent pas être créées en surface. Les quartiers résidentiels, les centres administratif, commercial, médical, de loisirs, de recherche... Bref, tous les bâtiments qui sont susceptibles d'abriter un grand nombre de colons doivent être enfouis le plus profondément possible sous terre. ■



▲ Les sondes sont essentielles pour constituer le tiercé gagnant : système, planète et site d'atterrissage.

semblant de confort est le meilleur moyen d'éviter l'apparition du message : « Le peuple vous hait » précédant de peu le : « Vous dirigez une cité fantôme », qui accompagne la grande désertion du quarantième tour (tout le monde passe alors à l'ennemi).

Les premières années sont les plus dures et le taux de mortalité très élevé entame le moral des colons, il faut donc trouver un contrepoids efficace ; facile : il s'agit des naissances. Les quartiers résidentiels servent aussi de nids douillets propices à la multiplication de chamants bambins, premiers nés extraterrestres. Vous pouvez obtenir des informations sur votre population en cliquant sur le centre de

commandement. Des chiffres précis concernant le taux d'activité, le nombre de naissances, d'étudiants, le moral (base de départ : 600) du tour précédent et de l'actuel, vous sont servis sur un plateau.

### Le long terme : espace vierge des stratégies

Une fois les besoins vitaux de vos colons satisfaits, il convient de penser au long terme et de tracer les grandes lignes de votre stratégie de développement. Non, ce ne sont pas de grands mots vides de sens, une erreur, comme construire trop de bâtiments sans assurer les besoins en énergie, en minerais ou même en main d'œuvre, peut entraîner votre colonie à sa

perte. D'ailleurs, il est dommage que l'intelligence artificielle n'intervienne pas pour avertir le joueur de l'imminence d'une pénurie en matières premières ou en énergie. Ensuite, il est souvent trop tard pour faire marche arrière. Ces lacunes au niveau de l'aide apportée au joueur, rendent le jeu bien difficile lors des premières parties. Le risque consiste en la défection des moins courageux au profit d'un jeu de stratégie peut être moins riche mais plus jouable et facile d'accès.

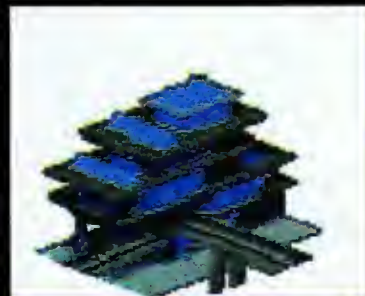
### Des idées à la pelle

Pour ce qui est de la richesse d'Outpost, vous allez être servi ! Plus de quarante structures, toutes avec leurs spécificités et

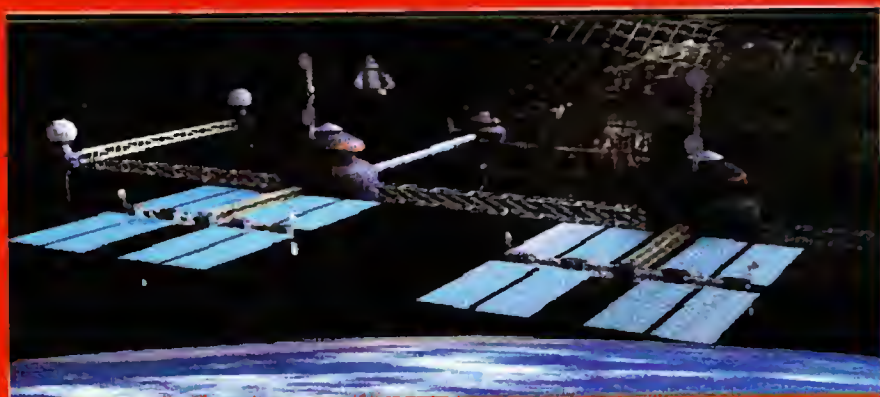
leurs besoins, n'attendent qu'un clic de votre part pour enorgueillir votre colonie. Les usines de surfaces fabriquent des robots, des pièces détachées de robots, des cellules d'énergie et des routes. Le

## Un seul objectif : survivre

centre de Terraforming (disponible après recherches scientifiques) permet de créer une atmosphère respirable sur les planètes qui s'y prêtent. À part les trois types de robot de départ, il existe des mécabots (recherche et réparation de







## Chantier orbital

Les industriels, repreneurs et gestionnaires de ce qui fut la Nasa, décident de réaliser un vaisseau spatial de colonisation avant la disparition de toutes formes de vie sur Terre. Un travail de construction en orbite terrestre s'engage alors. Le but est de permettre à 200 colons de s'enfuir avant la visite du marteau de Vulcain.



robots), des aérojets (espionnage des colonies rebelles), des microbots (réduction des pannes de robots), des robotiques (Robocop, vous connaissez ?), des robots humanoïdes (des clones de colons). Tous ces robots ne peuvent être développés qu'après des recherches approfondies dans le créneau adéquat. D'où l'importance de créer des laboratoires de recherches. Vous pourrez même mettre sur pied un programme de lancement spatial. Des succès dans le domaine technologique sont les garants

d'un moral d'acier pour vos colons. Lorsque la colonie rebelle aura prospéré, vous pourrez entamer une réconciliation et surtout engager des échanges commerciaux. Toujours pas convaincus ? Vous voulez quelques petits exemples supplémentaires : lorsque les mines s'épuisent et que le minerai se fait rare, une seule solution : les modules TED. Ces derniers produisent le GUM (gel à usages multiples) qui remplace avantageusement les ressources classiques. Du minerai synthétique en quelque sorte...

La réalisation d'Outpost est excellente, malgré une lenteur due aux accès au CD. D'un côté, des graphismes haute réso-

## À l'arrivée, la moitié des colons désertent

lution en images de synthèse magnifiques ; de l'autre, des chargements interminables et des ralentissements inter-

pestifs dus à l'utilisation du CD. Ces défauts sont gommés si vous possédez un Pentium avec un lecteur CD-Rom double vitesse. Sur un 486DX50 avec un CD-Rom simple vitesse, ils persistent et vous obligent rapidement à oter les animations. Je n'ose imaginer le résultat sur un 386... Le jeu est en 3D isométrique (à la Utopia) et il utilise de nombreuses fenêtres, environnement Windows oblige. Chaque structure en images de synthèse est animée et de très nombreuses scènes intermédiaires de même nature émaillent





# SURFACE

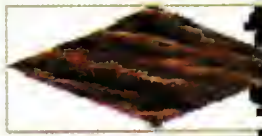
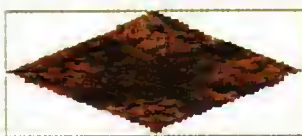
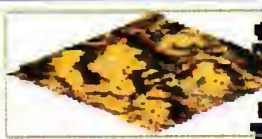
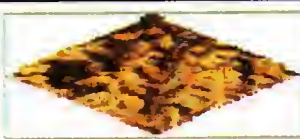
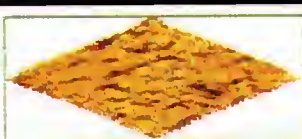
DOZED

CLEAR

ROUGH

DIFFICULT

IMPASSABLE



DUG

DOZED

EASY

DIFFICULT

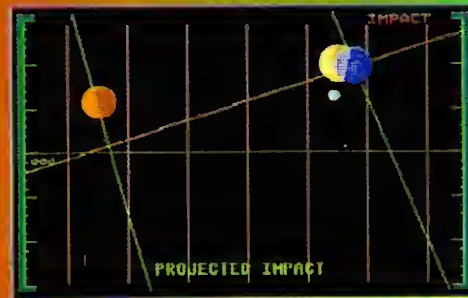
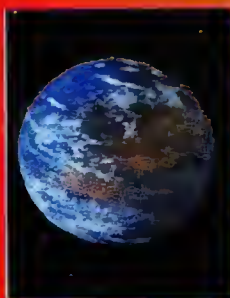
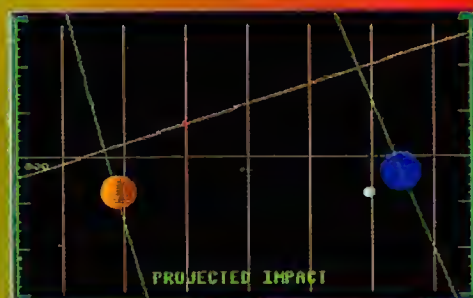
IMPASSABLE

UNDERGROUND

Vous devrez choisir votre site d'atterrissage en fonction du type de terrain en plus grande proportion.

## Le marteau de Vulcain

Voyons : 6 milliards moins 200 colons... ça nous fait pas loin de 5 999 999 800 morts... Les scénaristes de Sierra ne font pas vraiment dans la dentelle.



▲ Éruption solaire, chute de météorites, séisme, éruption volcanique, tempête de vent, de sable ou magnétique, les catastrophes naturelles sont plus ou moins fréquentes selon le niveau de difficulté choisi mais toujours aussi destructrices.

Outpost. Ces dernières deviennent vite répétitives, surtout si vous recommencez le jeu depuis le début après chaque échec, aussi vous pouvez les désactiver. Une introduction d'une dizaine de minutes est également présente, CD oblige. Au niveau sonore, l'intelligence artificielle vous apporte commentaires (progrès et lacunes), aide, banques de données. Elle joue le rôle de lectrice à la voix suave. Par contre, musiques et bruitages sont réduits au minimum et brillent par leur absence. Les concepteurs argueront un choix d'ambiance, dont je doute de l'efficacité. Un jeu de stratégie à la fois génial et frustrant, un cocktail peu banal qui ravira tous les passionnés de SF. ■

Thierry Falcoz

## L'avis de Thierry



Beaucoup de persévérance et un peu de patience sont nécessaires pour apprécier les Indéniables qualités d'Outpost. Une notice à la conception hasardeuse et une avalanche de difficultés imprévues cassent d'entrée un jeu de stratégie qui tire son originalité d'une richesse et d'un réalisme sans concession. Bref, qualités et défauts mettent hors jeu les débutants. Au contraire d'un Theme Park, Outpost a misé sur la durée de vie au détriment de la jouabilité.

## L'avis de Yann



Un fou de simulation économique et stratégique comme moi ne peut crier qu'au génie en découvrant Outpost. Il est vrai que les mécanismes du jeu sont complexes, plusieurs échecs malheureux s'imposent avant de créer une colonie viable. On peut jouer juste pour le plaisir de créer : une société policée, un monde ultra-robotisé, une colonie attardée technologiquement mais hautement développée en sciences sociales, tout est possible !

90%

Graphisme	19
Son	14
Animation	14
Durée de vie	18



- Durée de vie.
- Richesse et réalisme.
- Version française.

- Lenteurs intermittentes.
- Imprecision du manuel.
- Difficulté mal dosée.



## Stratégie

Environ 350 francs. Support : CD-Rom

Technique : Un 486 DX est fortement conseillé avec un lecteur CD-Rom (double vitesse de préférence) et Windows





# DARK LEGIONS

Il ne peut en rester qu'un !

Diriger une armée fantastique au cours d'une grande bataille, regarder son ennemi périr, l'humilier en vous montrant plus grand stratège que lui, et à la limite lui offrir un mouchoir pour se consoler. Dark Legions est arrivé !

**L**a brume se lève sur le champ de bataille. Après un moment d'indécision, la victoire a tourné en faveur du magicien noir. Son armée constituée principalement de démons et de conjureurs n'a fait qu'une bouchée de l'ennemi. En face, il ne reste plus que le porteur de l'orbe, et celui-ci ne doute pas de trépasser dans les minutes qui suivent. Seul un miracle pourrait renverser la situation, mais aujourd'hui les dieux n'interviendront pas. La fin est proche ! Olivier ne soit pas triste, tu arriveras bien à gagner une partie, un jour...

Le principe de Dark Legions est très simple : un champ de bataille, deux armées et un terrible affrontement, qui ne peut voir qu'un seul vainqueur. En début de jeu, plusieurs choix sont à faire. Le nombre de joueurs est limité à deux, les combats se déroulent contre un ordinateur (avec quatre niveaux de difficulté), à deux sur la même machine, ou encore en réseau (modem ou null modem). Vient ensuite le choix de la puissance des armées. Un système de décompte en point inter-



▲ **Le champ de bataille**  
Le champ de bataille est un plateau de 10x10 cases. Les unités se déplacent et combattent sur ce plateau. Les cases sont colorées en fonction de leur type : terre (gris), eau (bleu), feu (rouge), air (jaune). Les unités ne peuvent pas traverser les cases de feu ou d'eau.

## Vampire et wraith

Les morts vivants terrifient toutes les autres créatures hormis les démons. En combat, il aspireront la vie de leurs ennemis renforçant ainsi leur puissance. La wraith peut en plus se téléporter d'un endroit à l'autre de la carte en sacrifiant un peu de ses points de vie, c'est terrible lorsque l'on ne s'y attend pas.



▲ **Le menu de sélection**  
Le menu de sélection permet de choisir les unités à ajouter à son armée. Les unités sont classées par type et par coût. Les boutons 2, 1, et 3 permettent de sélectionner une unité, une armée, ou une magie.

## Le conjureur

Personnage clé, ce magicien invoque de nouveaux monstres dans la bataille. Le doter d'un anneau de pouvoir ou de régénération est vital. Il invoquera ainsi beaucoup plus de monstres. Une autre technique consiste à entourer le ou les conjureurs par des templars qui, rien que par leur présence, régénéreront plus rapidement les points de magie perdus par le magicien lors des invocations.



## L'illusionniste

Ce magicien n'est pas très puissant mais peut rendre de grand service tactique. La meilleure utilisation trouvée à ce jour et celle d'appât. En début de partie, invoquez plusieurs autres illusionnistes et un conjureur (ce ne seront que des illusions). Le but est de faire croire à l'ennemi que ces illusions représentent votre vraie groupe de lanceur de sorts. Si tout marche au mieux, vous aurez gagné le temps de trouver l'ennemi et de le tuer pendant qu'il s'épuisera à combattre des illusions. Attention, un seer dans les parages et tout est perdu.



## Les élémentaires

Les élémentaires de feu et d'eau font parti des monstres très importants dans une partie. L'élémentaire de feu peut se transformer en nova et ainsi tuer plusieurs ennemis en se sacrifiant. L'une des tactiques préférées d'Olivier est d'amener un élémentaire de feu près du groupe de lanceur de sorts adverses et de tous les annihiler dans une superbe explosion. L'élémentaire d'eau est un éclaireur hors pair puisqu'il peut, en dépensant un peu de son énergie, se téléporter de n'importe quel point d'eau vers un autre où qu'il soit sur la carte. C'est très pratique pour trouver l'ennemi.

## Le démon

Roi du combat au corps à corps, cette entité fait office de char d'assaut. Redouté de tous les combattants adverses, il sera encore plus utile contre les vampires. En effet, le démon est presque immunisé à l'arme de paralysie des vampires. De plus, avant le combat, le démon peut pousser un cri qui glace l'ennemi d'effroi en lui procurant quelques dommages.



## Sorcellerie

Les animations liées aux invocations sont magnifiques et parfois surprenantes.



l'illusionniste (50 points), le seer (65 points), le templar (40 points), et le wizard (60 points). Ensuite vient la cohorte des monstres divers et variés allant du démon, personnage ayant gagné la baffe d'or 94 au dernier championnat de coup vicieux et autres joyeusetés, jusqu'à l'élémentaire de feu, roi de la brûlure au sixième degré. Vous disposerez également d'anneaux magiques, très utiles pour augmenter la force, la vitesse de déplacement ou les pouvoirs magiques.

Enfin disponible dans les stocks, vous trouverez les pièges. Ceux-ci se placent à l'avance sur le champ de bataille en espérant qu'un ennemi se fera prendre. Vous trouverez de tout, du piège qui empoisonne à celui qui élimine définitivement, pour un prix allant de 20 à 60 points. Une fois tous les points dépensés, il ne reste plus qu'à placer son armée sur le champ de bataille. La taille de celui-ci varie selon votre choix. Le plus petit fait 20 carreaux sur 10, le plus grand pourra faire 100 car-

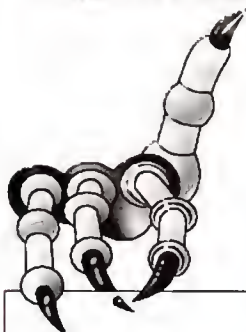
## Le troll

Ne croyez pas que cet être bête soit inutile, bien au contraire. D'une force hors du commun, il peut de plus se transformer en rocher, se rendant ainsi invulnérable à toute attaque. La tactique est donc de donner trois anneaux de vitesse à un troll qui se déplacera alors de cinq cases par tour, puis de le faire avancer en le transformant à la fin de son déplacement en pierres. Une autre technique beaucoup plus drôle consiste à placer, en début de jeu, des trolls à la limite de la ligne de positionnement et de les changer en pierres. Ensuite, il ne reste plus qu'à attendre qu'un inconscient passe à sa portée pour lui tomber dessus.

Appelle le

36.68.98.00

Pour gagner et choisir ton cadeau comme cette **MEGA CD2**, plein d'autres consoles ou tes jeux favoris...



Récupère un **SUPER BONUS** de points grâce à ce code clé

155



- SCESI -

Pour les appels en 36 68... la taxation est de 2,19 F/min.



## Le fantôme

Ce monstre est invisible, voilà sa force. Si votre ennemi n'a pas adjoint à son groupe un seer, il est perdu. Votre fantôme s'approchera de lui sans qu'il puisse le détecter et tuera tous les jeteurs de sorts.



reaux sur 50. Une ligne indique la limite de positionnement de votre armée en sachant que l'ennemi possède également une ligne limite à l'autre bout du territoire. Une dernière chose avant de commencer, désigner le porteur de l'orbe. Vous perdrez la partie si au cours de la bataille votre porteur se fait tuer.

Le moment de vérité est arrivé, la partie commence. Chaque joueur, son tour venu, déplace ses personnages (une option vi-

## Il y a aussi les pièges...

cieuse accorde le droit de déplacer soit un personnage par tour soit tous à la fois). La carte de jeu se présente sous deux formes. La plus jolie est en 3D et vous verrez les sublimes animations conçues par SSI pour chaque personnage. La seconde est une vue tactique présentant le champ de bataille en 2D. Si la partie est bien plus belle en 3D, du fait de l'animation des personnages, elle sera plus lente. Lors des premiers déplacements, vous ne voyez pas l'ennemi. En effet vous ne voyez que par l'intermédiaire de vos troupes et celles-ci ne possèdent que quelques cases de visibilité.

En avançant, vous apercevrez vos pre-

miers ennemis. Moment délicat car c'est maintenant que retentit un « Haarrg ! » lorsque vous vous rendez compte qu'un de vos pauvres illusionnistes se retrouvent face à un démon. Vous passez alors en mode combat qui est en fait un jeu d'arcade. L'écran représente un champ clos où les deux personnages en présence vont s'affronter. Vous dirigez votre monstre soit au clavier soit au joystick. Selon le type de monstre vous disposerez d'un à trois types d'attaques différentes. Seul votre habileté vous fera gagner le combat. Certains affrontements sont joués d'avance même si vous êtes un dieu du joystick. N'espérez pas sauver votre illusionniste des griffes du démon, c'est perdu d'avance. Votre illusionniste n'avait pas à être là, c'est tout ! Apprenez donc à protéger vos troupes trop faibles en corps à corps.

Selon votre ordre de bataille et votre tactique, vous chercherez à vous rapprocher le plus rapidement possible des lanceurs de sorts adverses. Une fois ceux-ci éliminés, la suite du combat ressemblera à une partie de plaisir. Pour ceci, il faudra envoyer vos monstres les plus rapides en avant. Premier but, détecter l'ennemi, ensuite, le tuer. Bonne chance ! ■

Yann Renouard

## Le berserker et l'orcque

Ces monstres ne sont pas puissants, ils peuvent servir d'éclaireur pour peut que vous les ayez dotés d'anneaux de vitesse pour les doter ainsi d'un plus grand rayon d'action. N'espérez pas les garder longtemps en vie.

## Le seer

Ce magicien sert de radar. Il possède une grande portée d'action, il part en avant des combattants afin de détecter tout piège ou illusion. En plus, toutes les illusions se dissolvent à sa vue. Une dernière particularité, c'est le seul personnage pouvant voir les êtres invisibles.



## Les conseils de Yann et Olivier

Voici quelques-unes des techniques que nous avons élaborées à la rédaction.

- Comme porteur, choisissez une créature invisible : l'ennemi n'est pas prêt de la trouver.
- La technique d'approche Tröll est très efficace, et presque imparable, si vos trolls sont munis d'anneaux de vitesse.
- Placez toujours un wizard à côté d'un conjureur. En cas de problème, les créatures ennemis seront gelées avant de parvenir aux magiciens.
- Un élémentaire de feu munis d'un anneau donnant plus de points de vie est une bombe à retardement terrifiante. Très utile si vous perdez un peu pied face à l'adversaire.
- N'hésitez surtout pas à acheter de nombreux anneaux, cela rend certaines créatures redoutables.
- Placez un ou deux trolls sous forme de pierres près de vos lanceurs de sorts. Si vous subissez une attaque, cela surprend toujours de voir deux trolls inconnues au bataillon intervenir.

## Jeu de mains

Dans un combat entre élémentaire, la victoire revient au plus habile sur le clavier ou la manette.



## L'avis de Yann



Il faut absolument jouer à deux. Ce jeu devient alors extraordinaire. Le nombre des possibilités stratégiques est énorme et vous trouverez certainement de nouvelles techniques d'attaque tous les jours. Les graphismes et les animations en 3D vous feront passer de très bon moment (j'adore les anims du démon). Un jeu complet et plaisant, mais il faut l'avouer un peu terne sans personne avec qui jouer. Un ordinateur ne pleure pas de rage. N'est-ce pas Olivier ?

# 84%

Graphisme	16
Son	14
Animation	18
Durée de vie	16



- À deux et en réseau
- Animations magnifiques
- Potentiel tactique.

- Jouer seul contre l'ordinateur
- Les animations 3D ralentissent le jeu.



**B o l o**  
Environ 399 francs.  
Support : disquette ou CD

Technique : un 486 DX33 est nécessaire si vous voulez apprécier les animations à leur juste valeur



Tenez vous informé des dernières nouveautés,  
commandez directement, grâce au nouveau service minitel :

**3615 ALLGAMES\*WIAL**

# Wial

Horaires d'appel du Lundi au Samedi : 19 heures à 19 heures

## IBM PC &amp; COMPATIBLES

THE PACIFIC AIR WAR 3,5	MF 319	PINBALL DREAMS II 3,5	MF 199
OVER EUROPE 3,5	VF 279	PINBALL FANTASIES 3,5	VF 239
SS THE RHINE 3,5	NC	PIRATES GOLD 3,5	VF 269
AOIM 3,5	VF 299	POLICE OUEST IV 3,5	VF 299
IN THE DARK II 3,5	VF 349	PRINCE OF PERSIA II 3,5	MF 249
ON ULTRA - SSI - 3,5	249	PRIVATEER + SPEECHPACK 3,5	MF 349
IA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 299	PRIVATERE RIGHTEDUS FIRE 3,5	MF 169
ORED FIST 3,5	VF NC	PRIVATEER SPEECHPACK 3,5	MF 159
LEISLE II 3,5	VF 345	PROJECT HOMAD 3,5	MF 229
CECHES 4000 SVGA 3,5	MF 259	QUEST FOR GLORY IV 3,5	MF 269
IN A STEEL SKY 3,5	VF 299	RAPTOR - CALL OF THE SHADOWS - 3,5	NC
VAL AT CRONOR 3,5	MF 285	RAVENLOFT 3,5	VF 339
NET 3,5	379	RED HELL 3,5	VF 319
FORCE 3,5	MF 299	RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 279
INDFODDER 3,5	VF 299	ROBINSON'S REQUIEM 3,5	MF 229
CHIESS 4000 SVGA 3,5	MF 345	RYDER CUP 3,5	MF 229
ICHE OATA OISK II 3,5	MF 219	SABRE TEAM 3,5	MF 299
SPD 3,5	MF 199	SAM & MAX - HIT THE ROAD - 3,5	VF 319
COOR 3,5	MF 199	SENSIBLE SOCCER 94 3,5	MF 159
LEGIONS 3,5	299	SEIF CITY 3,5	269
SUM - SHATTERED LANDS - SSI 3,5	279	SETTLERS 3,5	VF 345
6 JUNI 1944	349	SHADOWCASTER 3,5	MF 279
THE TENTACLE 3,5	VF 339	SIMON CITY 2000 3,5	VF 289
V 3,5	NC	SIMON THE SORCERER 3,5	VF 335
IT 3,5	VF 349	SPACE HULK 3,5	MF 269
LA 3,5	MF 279	SSN-21 SEAWOLF 3,5	MF 299
II 3,5	VF 269	STARLORD 3,5	VF 299
ONACK - SSI - 3,5	VF 299	STRICKER COMMANDER 386/486 3,5	MF 389
BALL OULUXE PINBALL 3,5	MF 265	STRONGHOLD 3,5	VF 249
RE SOCCER 94 3,5	VF 279	STUNT ISLANDS 3,5	VF 299
E ACTION 3,5	MF 275	SUBWAR 2050 - MICROPROSE - 3,5	MF 269
ORE INCREDIBLE MACHINE 3,5	VF 249	SUPERKID III 3,5	VF 279
THE BEHOLDER III 3,5	VF 245	SYNDICATE 3,5	VF 285
LEFT OFFSHOER 3,5	MF 299	SYNDICATE MISSION OISK 3,5	VF 149
OF GLORY 3,5	MF 269	TERMINATOR II - ARCADE GAME - 3,5	MF 209
INTERNATIONAL SOCCER 3,5	MF 279	TERMINATOR RAMPAGE 3,5	279
BACK 3,5	MF 229	T.F.X. 3,5	MF 319
ALA I GRAND PRIX 3,5	VF 279	TIE FIGHTER 3,5	MF 335
Y PHARKAS 3,5	VF 259	THE MANAGER 3,5	NC
EL KNIGHT - SIERRA - 3,5	VF 259	THEME PARK 3,5	VF 339
LA 3,5	VF 229	TORNADO 3,5	VF 319
IS II 3,5	VF 245	UFO - MICROPROSE - 3,5	VF 299
MS II 3,5	VF 255	ULTIMA VII PAGAN 3,5	VF 335
OVIO LEAD BETTERS - 3,5	MF 269	ULTIMA VII SAP 3,5	VF 165
NAVAL BATTLES II - SSI - 3,5	MF 289	VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 245
ON II 3,5	MF 335	VISTAPRO 3,0	VF 325
GUIS 3,5	MF 275	VROOM MULTI-PLAYER PC 3,5	VF 275
WIRACOCIA - 3,5	MF 269	WILLBRIDGE 3,5	VF 275
JA JONES IV 3,5	VF 335	WILLBRIDGE 3,5	VF 275
CAR EXPANSION PACK 3,5	NC	WING COMMANDER ARMADA 3,5	NC
AR RACING 3,5	VF 289	WINGS OF GLORY 3,5	NC
REMS 3,5	VF 259	WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
THE EARTH 3,5	299	WORLD CUP 94 3,5	MF 229
III 3,5	VF 289	X-WING - LUCASFILM - 3,5	VF 335
SPARK 3,5	MF 249	X-WING MISSION 2/B-WING 3,5	MF 199
ROY GAMBIT 3,5	MF 285		
AKER 3,5	MF 289		
YS FUL HOUSE 3,5	MF 199		
INDIA II - HAND OF FATE - 3,5	VF 299		
OF LORE 3,5	VF 295		
E SUIT LARRY VI 3,5	VF 299		
NGS II - THE TRIBES - 3,5	MF 269		
IVL 3,5	MF 259		
OF POWER COMPIATION 3,5	MF 355		
N TIME 3,5	VF 219		
IS DE L'ADVENTURE 3,5	VF 259		
OF ORION 3,5	MF 299		
& MAGIC IV 3,5	VF 249		
& MAGIC V OAKS. OF XEIN 3,5	VF 275		
Y ISLAND II 3,5	VF 339		
COMBAT 3,5	MF 235		
DOCKEY 3,5	MF 285		
SUPER FOOTBALL 3,5	VF 235		
LORO 3,5	NC		
IC STRIKE 3,5	VF 325		
STRIKE SPEECHPACK 3,5	VF 149		
IAN 3,5	VF 239		

## BUDGET IBM PC &amp; COMPATIBLES

40 SPORTS BOXING 5,25	MF 119
40 SPORTS ORIGIN 5,25	MF 119
ACES OF THE PACIFIC 3,5	VF 195
ALIEN BREED 3,5	MF 199
BATMAN RETURNS 3,5	MF 149
BLUES BROTHERS JUNE BOX ADVENTURE 3,5	119
CHESSMASTER 4000 TURBO WINDOWS 3,5	MF 169
CYBERACE 3,5	149
DOGFIGHT-MICROPROSE 3,5	VF 179
DRAGONS LAIR 3,5	MF 129
ESPAÑA - THE GAMES 92 - 3,5	MF 99
F-15 STRIKE EAGLE III 3,5	MF 189
FALCON 3,0 - MICROPROSE - 3,5	MF 199
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL 3,5	119
HARDBALL III 3,5	139
NARPOON 1.21 3,5	139
HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5	MF 189
INCREDIBLE TOONS 3,5	VF 169
HOOK 5,25	MF 99
LASER SOLO 5,25	MF 149
LAURA BOW II DAGGER OF AMON RA 3,5	VF 169
LEGACY-MICROPROSE 3,5	VF 179
LOTUS TURBO CHALLENGE III 3,5	MF 159
MANNUNTER NEW YORK 3,5	MF 149

## CD ROM PC

10TH ANNIVERSAIRE	VF 269
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	MF 369
ALONE IN THE DARK II	NC
ARMORED FIST	VF NC
ATLAS DU MONDE	VF 479
BATTLECHES ENHANCED OEM VERSION	MF 355
BATTLE ISLE II	VF 389
BENEATH A STEEL SKY	VF 369
BETRAYAL AT KRONDOR	VF 315
BIOFORCE	NC
CENTRAL INTELLIGENCE	NC
CINEMANIA 94 - MICROSOFT	499
CIVILIZATION - RAILROAD TYCOON DELUXE	MF 239
COMANOE	349
CONSPIRACY KGB	VF 345
CRITICAL PATH	MF 429
CRUISE FOR A CORPS	139
DAMONSGATE	MF 319
DARK LEGIONS	269
OAK SUN SHATTERED LANDS - SSI	309
DAY OF THE TENTACLE	VF 339
D-DAY 6 JUNI 1944	VF 359
ORACULA - UNLEASHED	339
ORAGON LORE	NC
ORAGON'S LAIR	VF 339
ORAGON'S TALE	NC
ORAGONSPHERE	MF 319
OUNGEON HACK - SSI	269
OUNE + THE 7TH GUEST	MF 379
EYE OF THE BEHOLDER II	289
EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY I - III	339
FANTASY EMPIRE - SSI	269
FRONTIER COMPIATION	MF 345
GABRIEL KNIGHT	VF 319
GOLBINS	MF 259
GOLBINS II	VF 289
GOLBINS III	VF 299
GOLF MICROPROSE + FT GRAND PRIX	MF 239
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI	MF 299
INCA II - WIRACOCIA	VF 319
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	MF 339
IRON NELIX	199
ISNAR 2	MF 149
JOURNEY MAN PROJECT	299
JURASSIC PARK	VF 255
KING'S QUEST V	MF 419
KING'S QUEST VI	MF 319
KYRANOIA II - HAND OF FATE -	VF 379
LANDS OF LORE	MF 349
LAURA BOW II - DAGGER OF AMON RA	MF 199
LEISURE SUIT LARRY V	VF 329
LINKS COLLECTORS	MF 389
LOOM	299
LOST IN TIME	VF 355
MAO DOG MCCREE II	339
MANTIS	MF 399
MEGA RACE	VF 269
MICROCOSM	MF 355
MYST	MF 419

## OH NO MORE LEMMINGS

OSCAR	MF 219
OUTPOST	VF 339
PACIFIC STRIKE	NC
PINBALL DREAMS DELUXE	NC
PIRATES	139
PRIVATEER + MISSIONS	389
PROJECT NDMAO	MF 239
QUEST & FUN	MF 219
RAVENLOFT	329
REBEL ASSAULT	MF 335
REUNION	NC
SABRE TEAM	MF 279
SAM & MAX - HIT THE ROAD -	VF NC
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	MF 339
SIA CITY ENHANCED	NC
SPACE HULK	MF 259
SPACE SHUTTLE	MF 379
SPACESHIP WARLOCK	MF 319
SSN-21 SEAWOLF	MF 359
STAR WARS CHESS	VF 299
SUBWAR 2050 + SCENARIO	VF 319
SUMMER + WINTER CHALLENGE	159
SUPER STRIKE COMMANDER	MF 299
SYNDICATE	VF NC
TERMINATOR RAMPAGE	MF 319
T.F.X.	VF 369
THE NDRDE	MF 379
THEME PARK	VF 379
TORNADO	MF 399
UFO	MF 279
ULTIMA UNDERWORLD PART I & II	315
ULTIMA VII - THE COMPLETE -	MF 369
ULTIMA VIII + SPEECHPACK	VF 419
VISTAPRO 3,0	VF 375
WHALES VOYAGE	149
WHO SHOT JOHNNY ROCK	329
WING COMMANDER II DELUXE	MF 335
WINTER OLYMPICS	VF 225
WORLD CUP 94	MF 239
WORLD OF XEIN (MIGHT & MAGIC IV + V)	299

## ACCESSOIRES &amp; MULTIMEDIA PC

DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 OF-DO	38
DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 HO	56
FLIGHTSTICK PRO CN PRODUCTS	545
GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	289
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	299
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
HUIT-PARLURES SCREEN BEAT	199
KIT CD PUSSANCE 16 MANAGER	
LECTEUR CD ROM DV PANASONIC	
SOUND BLASTER 16 BASIC	
CD BORDALO OFFICE (Word Perfect 6.0 +	
Quattro Pro 5.0 + Paradox 4.5)	
IMAGEPALIS 1.2	VF 2849
REBEL ASSAULT	
GAMME THRUSTMASTER	599
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	899
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	1239
VOLANT FORMULA T1 PC	
SOUND BLASTER 2.0 DELUXE	539
SOUND BLASTER PRO VALUE	669
SOUND BLASTER 16 BASIC	1185
SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD	1499
SOUND BLASTER AWE 32	2099
SOUND BLASTER 16 VALUE	869
WAVE BLASTER	1479
GAMME APPLIDOM (Applications domestiques)	
KIT INTERFACE 2 VOIES + 2 MODULES	3299
(lampe + appareil)	
KIT INTERFACE 1 VOIE + 2 MODULES	1399
(lampe + appareil)	
KIT MODULES LAMPE (3 modules)	749
KIT MODULES A/P/PAK (3 modules)	749

## AMIGA

ALIEN BREED II	MF 199
ALIEN BREED II AMIGA T200	MF 219

## APOCALYPSE

ARMOUR GEDDON II	MF 249
AWARDS WINNER II	NC
BANSHEE A1200	NC
BENEATH A STEEL SKY	VF 265
BENEFACITOR	NC
BOOY BLOWS GALACTIC AMIGA T200	MF 229
BRIAN THE LION	MF 195
BRIAN THE LION AMIGA T200	MF 199
BURNING RUBBER	MF 209
CANNONFODDER	MF 245
COMBAT CLASSICS II	MF 209
DARKMERE	VF 249
D-DAY 6 JUNI 1944	VF 309
DENNIS LA MALICE	MF 199
DESERT STRIKE	MF 195
DISPOSABLE NERO	VF 239
DUNE II - BATTLE OF ARRAKIS -	VF 259
ELITE II - FRONTIER -	MF 199
ELFMANIA	VF 215
FLASHBACK	VF 259
FORMULA I GRAND PRIX	VF 229
GENESIA	VF 219
GOAL OINO OINIS KICK OFF III	VF 225
GOLBINS III	VF 255
HEIMDALL II	VF 325
HISTORY LINE - 1914 - 18	MF 309
IMPOSSIBLE MISSION 2025	VF 229
INNOCENT UNTIL CAUGHT	VF 219
ISNAR II	MF 259
ISNAR III	MF 219
K240	MF 249
KING MAKER	NC
KING QUEST 6	MF 215
LEMMINGS II - THE TRIBES -	VF 229
LORDS OF THE REALM	VF 189
LOST VIKINGS	MF 199
MAGIC BOY	MF 259
MATRES OF L'ADVENTURE	MF 249
MANCHESTER UNITED	MF 219
MORTAL COMBAT	MF 199
MR HUTZ	VF 209
O.M. SUPER FOOTBALL	MF 259
OSCAR AMIGA T200	MF 229
PINBALL DREAMS & FANTASIES	MF 199
PINKIE	MF 185
PUGGYS	MF 225
PERINELION	NC
ROBINSON'S REQUIEM	MF 235
RYDER CUP AMIGA T200	MF 225
SECCIO SAMURAI	MF 185
SENSIBLE SOCCER 94	MF 185
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	VF 309
SETTLERS	VF 219
SIERRA SOCCER	VF 239
SIMON THE SORCERER	VF 309
SOCCER KID	VF 199
SPACE HULK	MF 229
STARLORD	VF 269
SYNDICATE	MF 219
TERMINATOR II - ARCADE GAME	MF 239
THEME PARK A1200	VF 299
TORNADO	MF 319
TURRICAN III	MF 199
UFO - MICROPROSE -	NC
URJULUM II	MF 199
WINTER OLYMPICS	VF 229
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 229
WORLD CUP 94	MF 229
WORLD CUP YEAR'S 94	VF 269

## BUDGET AMIGA

AGONY	MF 149
ALIEN III	MF 179
AMNOS	MF 109
BILL'S TOMATO GAME	MF 155
BOOY BLOWS	MF 175
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	MF 175
BUBBA 'N STIX	MF 155
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	119

## CHAOS ENGINE

CHUCK ROCK II	MF 249
CRASH DUMMIES	NC
CYBERPUNKS	VF 265
DELUXE STRIP POKER II	NC
DOGFIGHT - MICROPROSE -	VF 229
DRAGONS LAIR 3	MF 195
DREAM TEAM COMPIATION	MF 199
DONK - SAMURAI QUICK -	MF 209
F-117 A NIGHTHAWK	MF 245
F-17 CHALLENGE	MF 209
F-19 STEALTH FIGHTER	VF 309
GLOBAL GLADIATORS	MF 199
GUNSHIP 2000 - MICROPROSE -	MF 195
HAEGER THE HORRIBLE	MF 195
INDIANA JONES 5 III/EXPLORA III	VF 239
KING'S QUEST I - SIERRA -	VF 259
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA -	MF 199
LOTUS TURBO CHALLENGE II	VF 215
LOTUS TURBO CHALLENGE III	VF 259
MONSTERBUSINESS	VF 229
NICK FALDO'S GOLF	VF 219
PAPERBOY 2	VF 225
PARASOL STARS	VF 219
PIRATES	VF 225
PREMIER MANAGER 2	VF 325
PRIME MOVER - PSYGNOSIS	MF 309
PUSH OVER	VF 229
SEEK & DESTROY AMIGA T200	VF 219
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 219
SKIDMARKS	MF 249
SPACE CRUSADE	NC
STREETFIGHTER II	MF 215
SUPER HOMANO GRANO PRIX	VF 229
TROLLS	MF 189
TURRICAN II	VF 259
UTOPIA	MF 249
VIKING FIELDS OF CONQUEST	MF 219
WOLFKNIGHT	MF 259
WOOLWORLD	MF 199
ZOOZ	VF 209
ZOOZ II	MF 259
ZYCONIX	MF 229

## AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN	MF
BUBBA 'N STIX	MF
CAPTIVE II / LIBERATION	MF
CHUCK ROCK I	MF
CHUCK ROCK 2	MF
GENIUS	MF
C-GENERATION	MF
DANGEROUS STREETS	MF
DISPOSABLE NERO	MF
ELITE 2 FRONTIER	MF
GUNSHIP 2000	MF
IMPOSSIBLE MISSION 2025	MF
JAMES PONO II	MF
LABYRINTH OF TIME	MF
LOTUS TRILOGY 1-3	MF
MEAN ARENAS	MF
MICROCOSM	MF
MORPH	MF
NICK FALDO GOLF	MF
NIGEL MAHSELL	MF
OVERKILL & LUNAR C	MF
PIRATES GOLD	MF
RYDER CUP	MF
SENSIBLE SOCCER	MF
SLEEPWALKER	MF
STRIKER	MF
TROLLS	MF
ULTIMATE BODY BLOWS	MF
WHALES VOYAGE	MF
ZOO	MF

MF = MANUEL EN FRANÇAIS  
VF = VERSION EN FRANÇAIS



# UNIVERSE

**Chouette, les fans d'aventure sur Amiga vont être ravis. Alors que la période des vaches maigres ne cessait de s'allonger, voici que les éditeurs se décident à satisfaire la demande, ce que fait parfaitement Core Design avec Universe.**

## Mais où suis-je ?



▲ À force de regarder les feuillets américains, j'ai tendance à me prendre pour Superman en sautant par la fenêtre.



▲ Cette ville ne me dit rien qui vaille. C'est un peu trop calme.



▲ C'est triste mais on est parfois obligé de tuer pour survivre.



▲ Plutôt sympa comme coin avec ses bars, ses salles de jeu et en prime un parking qui m'a l'air d'être assez sûr.

**J**e suis persuadé que beaucoup d'entre vous considèrent que les Américains sont les meilleurs programmeurs et font les meilleurs jeux d'aventure. Détrompez-vous ! C'est oublier bien vite nos chers voisins d'outre-Manche. Après un succès d'estime avec Curse of Enchantia, Core Design récidive avec Universe.

Vous vous demandez certainement pourquoi je me permets de penser que les Anglais font aussi bien que les Américains. Pour connaître la réponse, je vous invite à poursuivre la lecture de cet article.

C'est assez étrange mais le thème de l'égaré d'un personnage dans un monde qui lui est totalement inconnu re-

**Une interface sans reproche**

vient souvent dans les jeux. Il suffit de voir la série des Ultima, ou plus récemment Simon the Sorcerer, pour me conforter dans cette idée. Même Curse of Enchantia, un

jeu du même éditeur, a ce thème comme point de départ. Universe s'ajoute à cette longue liste. Le héros du jour se nomme Boris Verne. C'est un jeune adolescent passionné d'informatique. Alors qu'il vogue à ses occupations préférées sur son magnifique ordinateur 35 bits surpuissant, sa chère maman lui demande de porter du courrier à son oncle. D'un naturel obéissant, Boris s'exécute *illico presto*.

### Encore paumé

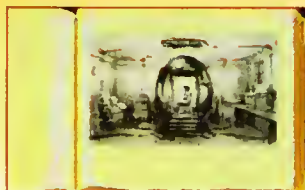
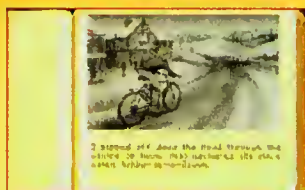
Assez loufoque, voire même excentrique et inventeur de son état, son oncle est très apprécié par Boris. En se baladant dans la maison, Boris découvre un engin ovoïde assez bizarre qui est la dernière invention de son oncle : un Virtual Dimension Inducer. Adolescence oblige, la première bêtise que fait Boris consiste à mettre en marche cette bizarrerie artificielle : il se retrouve dans un monde inconnu et il lui faudra trouver le moyen de s'en sortir en effectuant quelques quêtes.

### Drôlement efficace

De par le genre abordé, l'interface se devait d'être sans reproche. C'est réussi. Avec celle de Lucas Arts, celle de Core De-

## Intro

Une petite intro vous résume la situation de ce cher Boris.





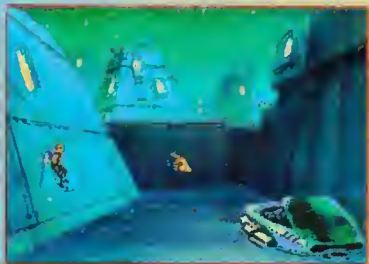


▲ Le système de dialogues est classique. Un plus par rapport aux Lucas Arts : on a des gros plans sur les intervenants.

sign est l'une des mieux pensés. Tout y est très simple et on prend rarement une action pour une autre. Cette interface se présente sous divers plans. La barre de menus principale comporte les actions les plus courantes : prendre, utiliser, regarder, parler, attaquer plus deux icônes inventaire et options. Dans le menu options, on a des actions plus particulières comme insérer, tirer ou pousser, manger ou boire, revêtir, lancer, combiner, ouvrir ou fermer, sauter plus une icône infos. Toutes ces actions sont utilisées dans des cas très particuliers. Ils donnent plus de réalisme à votre progression.

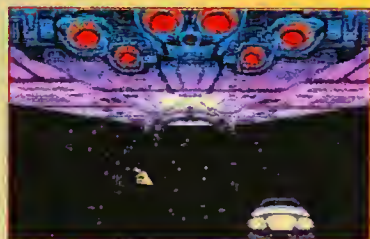
### La maîtrise du verbe

Avec ses actions, il est difficile d'être bloqué même si quelques défauts subsistent. Ainsi, à un moment donné, vous devez glisser dans un conduit d'aération. La logique voudrait que l'icône qui correspond le mieux soit le saut. Pourtant le programme ne le reconnaît pas. Il faut en fait utiliser l'icône < tirer/pousser >.



▲ Aïe ! Les satanés robots flics me collent aux fesses. Vite, il faut foncer à la voiture !

Le système des dialogues est des plus simples (comme chez Lucas Arts) : vous avez le choix entre plusieurs propositions, à vous de savoir manier le verbe. La grande originalité d'Universe vient de la variété des déplacements. Dès que vous pourrez vous procurer une voiture spatiale, vous pourrez vous promener de galaxie en galaxie, de planète en planète, et même de zone en zone. Lors de vos sorties



▲ Universe est parsemé de petites séquences d'action qui agrémentent l'aventure.

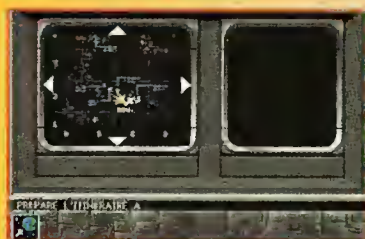
interstellaires, vous risquez de rencontrer des individus peu fréquentables comme ce surnois et brutal Snorglat. Très proche aussi des jeux Delphine, Universe mêle aventure et séquences d'arcade. Cela donne une toute autre dimension au jeu. Il en va de même pour les intermèdes cinématiques de toute beauté. Les programmeurs ont même inclus un mini casse-briques que vous trouverez dans un bar de Wheelworld. Toutes ces caractéristiques ne suffiraient pas pour en faire un hit si la réalisation ne suivait pas. Tout Amigafan qui connaît un tant soit peu sa bécane (ou tout PCiste profitant



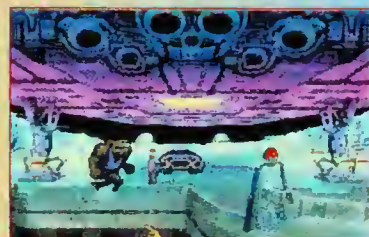
▲ C'est ici que l'on découvre le casse-briques. Il n'y a pas grand chose d'autre à faire.



Voici les diverses icônes qui vous sont proposées. Avec cela, vous faites ce que vous voulez.



▲ L'appareil de navigation est primordial. Si vous ne savez pas vous en servir, c'est grave.



▲ Intéressant cette baie d'atterrissage. Par contre, Snorglat est moins commode.



▲ Votre voiture (c'est plus que cela mais ça ressemble à une voiture) se pilote assez facilement.

des caractéristiques techniques de l'Amiga pour le casser) sait que l'Amiga n'est pas censé afficher plus de 32 voire 64 couleurs (en mode Half Bright) en même temps (excepté le mode HAM et bien sûr les Amiga AGA). Alors pour faire taire toutes les personnes qui estiment qu'un jeu qui ne comporte pas 256 couleurs n'est pas un bon jeu, les programmeurs de Core Design ont réussi à afficher 256 couleurs et ce sur un Amiga normal

avec un système nommé SPAC. Le résultat est assez impressionnant. Pour vous donner une petite idée, vous obtenez une qualité graphique supérieure aux softs PC (celui-ci souffrant de ses pixels rectangulaires qui entraînent un manque de finesse), comme dans les jeux Sierra. Les graphistes de Core ont en effet utilisé la même technique que Sierra. Elle consiste à peindre les décors puis à les digitaliser afin de les intégrer dans le jeu. Cela donne un style particulier bien plus réaliste qu'un dessin direct sur micro (qui ont

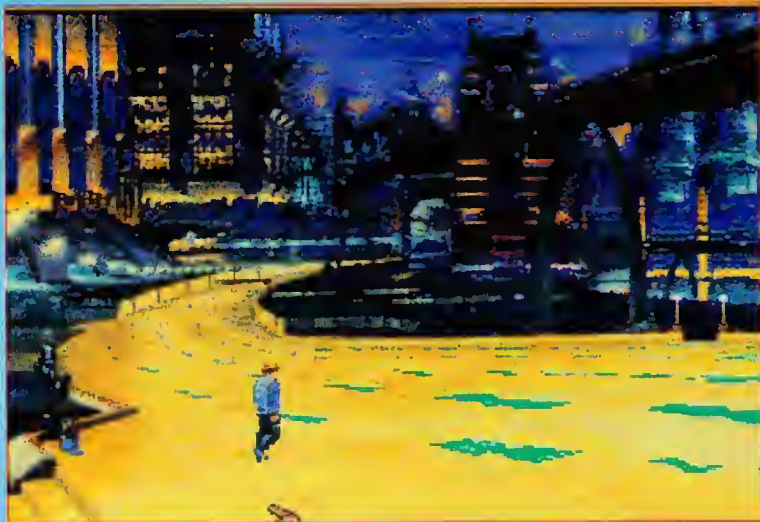


▲ Core Design nous gratifie d'un casse-briques plutôt sympa.

### Coup de pouce

- N'oubliez pas de visiter les sas de ventilation.
- La destruction des canons lasers est facile si vous avez quelque chose de réfléchissant.
- Parfois, rien ne vaut un bon vieux coup de barre métallique pour ouvrir une porte.





▲ **Attention aux voitures qui passent à toute allure même si le programme ne tient pas compte d'une collision éventuelle entre vous et un engin.**

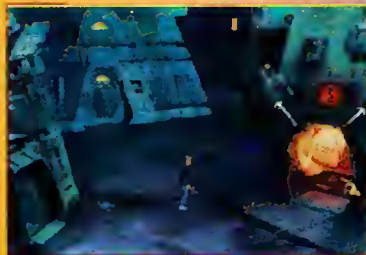
tendance à être trop clean). Le héros bénéficie de plus de 500 sprites pour son animation. Ils sont créés avec la technique du rotoscoping. Sans atteindre la qualité de Simon the Sorcerer dans ce domaine, Universe s'en sort bien grâce à une variété de mouvements du personnage principal. Ainsi, on peut le voir marcher, courir, ramasser, sauter, glisser, passer par une trappe, frapper, etc. Tout ceci apporte un plus indéniable qui évite que l'on se re-

surprise que Universe était parfaitement bien géré de ce côté là. En fait, on ne change de disquette que très rarement. Le temps de chargement est beaucoup plus qu'acceptable. Il semblerait que les auteurs tiennent compte de la quantité de mémoire disponible. L'ayant testé sur un A1200, je n'ai changé de disquette que lorsque j'ai quitté une nouvelle planète ou un nouveau quartier. Pour couronner le tout, l'interface est parfaite et a déjà fait toutes ses preuves. Les énigmes sont généralement logiques, même si par moments la façon de les résoudre peut paraître un peu curieuse. Core Design a atteint la maturité avec Universe. S'ils continuent dans cette voie, il se pourrait que les Anglais rattrapent définitivement les Américains. ■

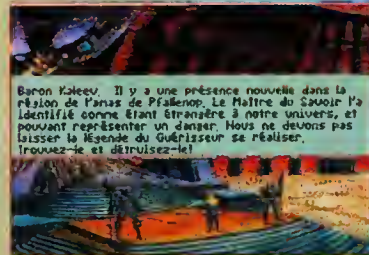
Michel Houg



▲ **Cet écran vous permet d'avoir le descriptif de chacun des objets que vous possédez.**



▲ **Surtout ne vous approchez pas de cette porte ! Trouvez plutôt un autre moyen...**



▲ **L'intrigue est entrecoupée de scènes montrant les événements adjacents à votre progression.**



▲ **Hep vous ! Qu'est-ce que vous faites planqué derrière ce rocher ? Si jamais vous touchez à ma caisse...**

## L'avis de Michel



Universe est de la même trempe que les jeux Lucas Arts. En réalité, le grand avantage d'Universe est de proposer un jeu de la durée de vie des Lucas Arts, avec une interface ergonomique, une réalisation graphique équivalente aux softs PC et le tout sur un simple Amiga 500. Je suis enfin bien content de voir qu'il ne faut pas nécessairement être plein aux as pour découvrir de très bons jeux.

# 89%

Graphisme	16
Son	13
Animation	15
Durée de vie	14



- Une interface facilement utilisable
- En 256 couleurs sur A500
- Thèmes musicaux variés.
- Vers un français.

- Pas de bruitages.
- Impossible à installer sur disque dur.



## Aventure

Environ 350 francs.  
Support : disquette.

Technique : Tout Amiga avec 1 Mo de Ram, souris. Non installable sur disque dur.





VOTRE JEU

# 48 H CHRONO

EN ①

70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE  
EN CADEAU UNE DEMO

UNIVERSE, ISHAR 3  
DOOFUS, EMPIRE SOCCER

## ATARI & AMIGA

### Nouveautés

### ST AM

ARMOUR GEDDON 2.....	ND	199
BANSHEE.....	ND	249
BATTLE ISLE 2 v.....	ND	NC
BENEFACOR.....	ND	249
CRASH DUMMIES.....	ND	249
DETROIT v.....	ND	299
FIELDS OF GLORY.....	ND	289
FIFA SOCCER.....	ND	279
JAMES POND 3.....	ND	239
KING QUEST VI v.....	ND	289
OVERLORD.....	ND	NC
ROBINSON REQUIEM v.....	279	279
SENSEIBLE world soccer.....	NC	NC
THEME PARK v.....	ND	269
U.F.O v.....	ND	289
UNIVERSE.....	ND	NC

contactez-nous pour disponibilité

3D MASTER GOLF.....	249	249
AGE v.....	99	ND
APOCALYPSE.....	ND	249
ALIEN 3.....	ND	259
ALIEN BREED 2.....	ND	249
BATTLETOADS.....	ND	220
BENEATH a steel sky v.....	ND	289
BODY BLOWS galactic.....	ND	249
BONANZA BROS.....	ND	99
BRIAN THE LION.....	ND	199
BUBBA N' STYX.....	ND	199
CAMPAIGN 2.....	ND	289
CANNON FODDER.....	259	259
CARLOS.....	249	220
CHAOS ENGINE.....	249	220
CIVILIZATION.....	289	289
D - DAY GIUN 44 v.....	ND	299
DARKMERE v.....	ND	249
DISPOSABLE HERO.....	ND	189
DUNE 2 v.....	ND	249
ELFMANIA.....	ND	239
F1 GRAND PRIX.....	289	269
F117 A.....	ND	269
FLASHEACK.....	ND	239
FURY OF THE FURIES.....	ND	249
GENESIA.....	289	229
GLOBAL GLADIATORS.....	ND	139
GOBLINS 3.....	ND	269
GUNSHIP 2000.....	ND	269
HEIMDALL 2 v.....	ND	269
HISTORY LINE v.....	ND	349
IMPOSSIBLE MISSION 2.....	ND	299
INDY 4 ARCADE v.....	ND	99
INDY 4 AVENTURE v.....	ND	369
INNOCENT until caught v.....	ND	249
ISHAR 3 v.....	279	279
JET SIMULATOR.....	ND	139
JURASSIC PARK.....	ND	199
K 240 v.....	ND	219
KICK OFF 3.....	ND	239
KINGMAKER v.....	ND	220
KRUSTY fun house Simpson.....	ND	189
LEGACY OF SORASIL.....	ND	249
LEMMINGS 2.....	ND	249
LOTUS TURBO TRILOGY.....	249	249
MR NUTZ.....	ND	199
MAGIC BOY.....	189	189
MANCHESTER united 2.....	ND	249
MONOPOLY v.....	ND	289
MORTAL KOMBAT.....	ND	220
NORTH & SOUTH v.....	ND	299
OM SUPER FOOTBALL.....	ND	199
OUT RUN EUROPA.....	ND	149
OSCAR.....	ND	220
POPULOUS editur.....	ND	99
PREMIERE.....	ND	169
PERIHELION.....	ND	199
RACE DRIVEN.....	ND	99
RED ZONE.....	ND	139
SECRET MONKEY isl 2 v.....	ND	349
SENSEIBLE SOCCER inter.....	199	199
SIERRA world cap 94.....	ND	219
SIMON THE SORCERER v.....	ND	329
SKIDMARKS.....	ND	239
SOCCER KID.....	ND	189
SPACE HULK.....	ND	249
STARLORD v.....	ND	269
STREET FIGHTER 2 im.....	189	189
STORMEALL.....	ND	99
SYNDICATE v.....	ND	220
THEATRE OF DEATH.....	ND	249
THE SETTLERS v.....	ND	299
TORNADO v.....	ND	309
TRODDERS.....	ND	169
TURRICAN 3.....	ND	189
VROOM + great courts 2.....	259	259
VROOM multiplayer.....	199	199
WORLD CUP USA 94.....	ND	239
ZOOL 2.....	ND	169



## CD 32 AMIGA

BANSHEE.....	249	LEMMINGS.....	249
CANNON FODDER.....	249	LITIL DIVIL.....	249
CHAOS ENGINE.....	249	LOST VIKINGS.....	249
CHUCK ROCK 2.....	249	LOTUS TURBO trilogy.....	249
ELITE 2.....	220	MANCHESTER united 2.....	249
FURY OF FURIES.....	249	MICROCOSM.....	299
GUARDIAN.....	249	PIRATES GOLD.....	249
GUNSHIP 2000.....	249	SKIDMARKS.....	249
HEIMDALL 2.....	259	SOCCER KID.....	249
IMPOSSIBLE MISSION.....	249	U.F.O v.....	249
KICK OFF 3.....	279	ULTIMATE body blows.....	249
LAMBORGHINI.....	249	ZOOL 2.....	249

contactez-nous pour disponibilité

## COMPILATIONS

WORLD CUP YEAR 94.....	ND	299	349
goal / sensible soccer / striker / championship manager			
PLANETE AVENTURE 2.....	ND	289	289
monkey isl / room / populus / explor 3 (pc) masupit (am)			
UNIVERS 1.....	269	269	269
grand prix 500 li / thargan / swap / eagle's rider			
FUN RADIO 4.....	289	289	329
super ski 2 / first samurai / crazy cars 3 / lemmings / lady 4			
LORDS OF POWER.....	ND	349	369
silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron			
BATTLE OF TIME.....	ND	249	299
battle isle / perfect general / megalomani / first samurai			
FOX COLLECTION VOL 3.....	299	299	329
god / team suzuki / crazy cars 3 / carl lewis challenge			
AWARD WINNERS 2.....	ND	289	329
sensible soccer / zoo / elite / jimmy white snooker			
TOP LEAGUE.....	ND	269	269
midwinter / tv sports foot / falcon / nick dangerous 2 / speedball (am)			
CHAMPIONS / manchester united / squash / boxing manager.....	269		
FUN RADIO 3 / battle britain / indians / jones / monkey island / 1942.....	289		
STRATEGY MASTERS / cobalt / exalibur / chess / populus / merchant.....	289		
NRJ VOL 4 / prince peria / tennis cup / swap / barbaris 2 / team suzuki.....	289		

## SOUND BLASTER

version PRO 2 deluxe.....	690F
version 16 basic.....	850F
version AWE32 ASP.....	2250F

PROMO

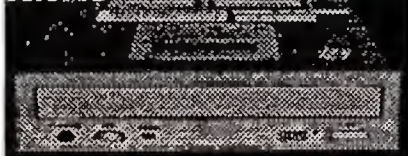
## CD-ROM PANASONIC 562B

- ➔ MYST Double vitesse
- ➔ MEGARACE
- ➔ REBEL ASSAULT 1690F

## KIT PUISSANCE 16

- ➔ SOUND BLASTER 16 2450F
- ➔ CD-ROM PANASONIC 562B
- ➔ REBEL ASSAULT + MEGARACE + MYST

## PROMO



lecteur CD-ROM PANASONIC 562B  
Double vitesse **1150F**



joystick

THRUSTMASTER

FLIGHT

CONTROL

620F

version

PRO

1090F



3 1/2 par 100

DD/DF

3F50 pièce

HD/DF

4F50 pièce

## CD-ROM

11th HOUR.....	NC	MYST.....	419
ACES OF THE DEEP.....	369	OUT POST v.....	329
AL - QADIM v.....	349	PINEBALL DREAMS deluxe.....	349
ARMORED FIST.....	349	POLICE QUEST IV.....	369
BATTLE ISLE 2 v.....	369	PRIVATEER + missions.....	369
BENEATH a steel sky v.....	369	RAVENLOFT v.....	369
BLOODNET v.....	349	REBEL ASSAULT notice v.....	349
CENTRAL INTELLIGENCE.....	349	SAGA ACBS.....	349
CHESSMASTER 4000.....	349	SAM & MAX v.....	349
COMANCHE + mission 1&2.....	389	SEA WOLF SSN21.....	349
DAY of the TENTACLE v.....	349	SHADOW CASTER.....	NC
DRACULA UNLEASHED.....	339	SIM CITY v.....	NC
DUNE v + 7th GUEST.....	369	STARLORD v.....	349
FIFA SOCCER.....	319	STARTREK 25th v.....	NC
GABRIEL KNIGHT v.....	329	STRIKE COMMANDER.....	349
GREAT naval battles 2 nf.....	299	SUBWAY 2050 + mission.....	349
HEIMDALL 2 v.....	349	SYNDICATE + scénario.....	389
HELL CAB.....	359	TFX notice v.....	369
INCA 2 v.....	319	THE HORDE v.....	389
INNOCENT until caught v.....	289	THE PATRICIAN v.....	329
INTERNATIONAL tennis v.....	369	THEME PARK v.....	349
INTERPLAY 10th YEAR.....	289	TORNADO + mission.....	389
IRON HELIX v.....	289	UNDER KILLING MOON v.....	NC
KGB CONSPIRACY v.....	349	U.F.O v.....	289
KOSHAN CONSPIRACY v.....	369	ULTIMA VIII + speech v.....	419
KYRANDIA 2 v.....	349	WHO SHOT JOHNNY ROCK.....	349
LANDS OF LORE v.....	349	WINGS OF GLORY.....	NC
MEGARACE v.....	269	WOLFPACK.....	269

### Nouveautés

ACES OF THE DEEP.....	349	INCA 2 v.....	269
ACROSS THE RHINE.....	349	IN EXTREMIS v.....	269
AL - QADIM v.....	349	INDY 4 adventure v.....	349
ARMORED FIST.....	349	INDY CAR RACING.....	289
BLOODNET v.....	329	ISHAR 3 v.....	289
CHAOS ENGINE.....	269	JURASSIC PARK.....	249
DELTA V v.....	349	KASPAROV GAMBIT.....	289
DESERT STRIKE.....	299	KICK OFF 3.....	269
KOKUM KA 50.....	349	KING QUEST 6 v.....	349
MANCHESTER united 2.....	289	KYRANDIA 2 v.....	299
NCAA BASKET.....	319	LANDS OF LORE v.....	299
OUTPOST v.....	329	LEGACY v.....	289
OVERLORD.....	349	LEISURE SUIT LARRY VI v.....	299
PLAYER MANAGER.....	NC	LEMMINGS 2.....	289
RAVENLOFT v.....	369	LITIL DIVIL.....	259
SKIDMARKS.....	NC	LOST VIKINGS.....	220
STARTREK 2 v.....	369	MAGIC CANDLE 2.....	289
WING ARMADA.....	329	MANTIS.....	269
WINGS OF GLORY.....	369	MASTER OF ORION.....	289
		MIGHT & MAGIC 5 v.....	329
		MORTAL KOMBAT.....	249
		NHL HOCKEY.....	289
		NORTH & SOUTH v.....	349
		OM SUPER FOOT.....	189
		ONE STEP BEYOND.....	189
		PACIFIC STRIKE v.....	329
		PINEBALL DREAMS.....	199
		PINBALL FANTASIES.....	249
		PIRATES GOLD v.....	269
		PLANET FOOTBALL v.....	249
		POLICE QUEST IV v.....	299
		PRINCE OF PERSIA 2.....	289
		PRIVATEER + speech.....	349
		PROHECY of the shadow.....	189
		QUEST FOR GLORY III v.....	269
		QUEST FOR GLORY IV.....	269
		RAILROAD TYCOON deluxe.....	269
		RALLY.....	289
		RETURN of the PHANTOM.....	249
		ROBINSON REQUIEM v.....	289
		SAM & MAX v.....	329
		SEAWOLF SSN21 v.....	349
		SHADOW CASTER.....	279
		SIM CITY 2000 svgs.....	269
		SIMON THE SORCERER v.....	339
		SPEELCRAFT.....	269
		STARLORD v.....	299
		STEEL EMPIRE.....	289
		STRIKE COMMANDER.....	289
		STRON GHOLD v.....	269
		SUBWAY 2050.....	289
		SUPER SKI 3.....	289
		SYNDICATE v.....	289
		TERMINATOR 2029 + page.....	329
		THEATRE OF DEATH.....	269
		THEME PARK v.....	349
		TIE PATRICIAN v.....	289
		THE SETTLERS v.....	349
		TIE FIGHTER.....	349
		T.F.X. v.....	319
		TORNADO v + mission.....	349
		U.F.O v.....	299
		ULTIMA VII v.....	329
		ULTIMA VIII v.....	349
		VROOM MULTIPAYER.....	349
		WORLD CUP USA 94.....	269
		X-WING notice v.....	349

contactez-nous pour disponibilité

CENTURY SOFT BP 454  
03004 MOULINS CEDEX

TITRES..... PRIX.....

TOTAL.....

- NOM.....
- PRENOM.....
- ADRESSE.....
- CODE POSTALE.....
- VILLE.....
- TELEPHONE.....
- ☐ ATARI 520 ☐ 1mo ☐ STF ☐ STE
- ☐ AMIGA 500 ☐ 500+extension ☐ 500+/600 ☐ 1200 ☐ CD-32
- ☐ PC AT 386/486 3 1/2 ☐ 2mo ☐ 4mo ☐ CD-ROM ☐ autres.....
- ☐ CHEQUE
- ☐ CARTE BLEUE No.....

G4 69

Signature :

Date d'expiration :

- ☐ NORMAL 20F
- ☐ COLISSIMO 29F logiciels
- livraison garantie 48H matériels 40F
- ☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
- + port Colissimo 75F
- TOTAL A PAYER



# BURNING SOLDIER

## God bless you

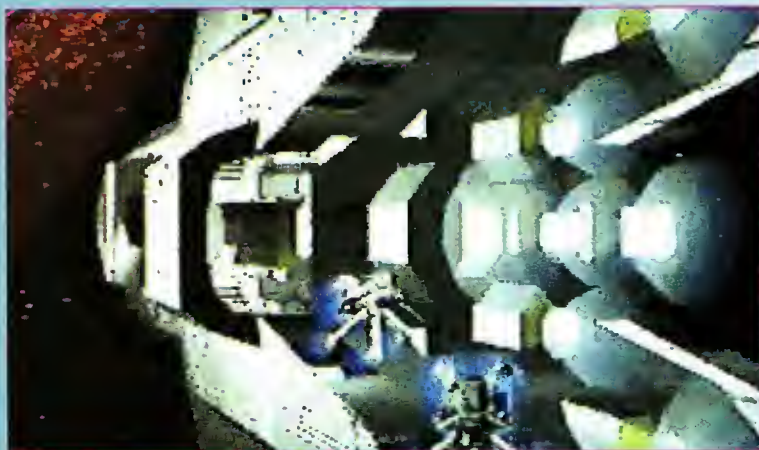


**En attendant Street Fighter et Dragon Ball Z en octobre, voilà de quoi satisfaire les instincts primitifs des heureux possesseurs de 3DO.**

### Opération Balbalosa



La première mission commence aux abords de la planète Mars. Vous devez y affronter les troupes ennemies envoyées par le super-destroyer Indra que vous êtes chargé de détruire...



▲ L'invasion du système solaire par les Kaiser Shins commence par Mars. La base terrienne est la première à disparaître sous la puissance de feu extraterrestre.

Il y a déjà 10 000 ans et des poussières cosmiques, les Kaiser Shins envahirent la Terre pour y établir « A new empire » (prononcez « eu niou empaïleur » avec une voix caveneuse et vous êtes dans le ton). Aujourd'hui, ils sont de retour en 2095 et plus décidés que jamais à s'installer définitivement sur nos plages. Après avoir détruit l'avant-poste de Mars, ils ont détruit les défenses terrestres. C'est à vous d'enrayer leur progression. Pour cela vous devez mener à bien quatre campagnes décisives : l'opération Balbalosa, soit la destruction du super-destroyer (3 400 m de long !) Indra en lui brisant le cœur comme un vrai petit rebelle ; l'opération Blitz, qui consiste à net-

### Sans mains bioniques, le jeu est difficile

toyer Tokyo avant de détruire le gardien insectoïde ; l'opération Recapture du quartier général ennemi ; et enfin la destruction du générateur central de ce gigantesque édifice souterrain. Les plus observateurs auront compris le piège : ça ne serait pas un jeu japonais par hasard ? Hem... et ben... c'est que... oui, c'est un jeu japonais. Mais un de qualité pour une fois (sans être mauvais es-



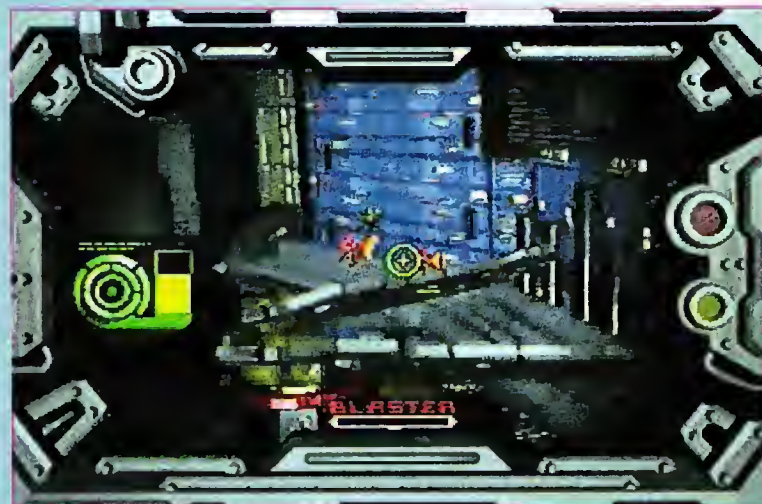
▲ Votre vaisseau est une véritable poupée russe métallique !

boutons < A > et < B >, vous tirez au *laser vulcan* (tir immédiat) et au *blast smash* (destruction de plusieurs ennemis à la fois). La réalisation est supérieure aux deux produits précités.

Le jeu est composé de dix-huit niveaux, soigneusement liés par des scènes cinématiques en images de synthèse qui sont d'une qualité à couper le souffle. Avec les commentaires digitalisés et les superbes musiques CD, on a réellement l'impression de participer à un film. Le jeu possède ce qui, pour moi, fait défaut à Shock Wave (même si on ne partage pas tous le même avis sur ce dernier), testé dans ce numéro : une ambiance. Ça n'a l'air de rien, mais assister à la destruction d'un boss sous tous les angles, pouvoir suivre l'approche d'une planète par votre appareil, assister à ses transformations (c'est un jeu japonais, vous pouvez donc imaginer les

### À bout de souffle...

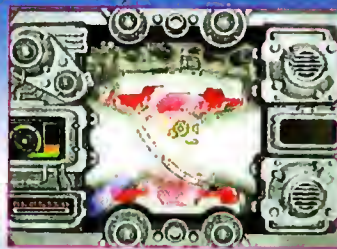
Dans le style de Sewer Shark ou Microcosm, vous dirigez une cible avec les touches de direction du paddle. Avec les



▲ À l'intérieur du quartier général souterrain, la bataille finale se joue près d'énormes pales de ventilateurs qui troublent votre champ de vision.



## LE BIG BAD BOSS



Voilà le boss final, celui du dix-huitième niveau. Il est loin d'être inactif et vous devez sans cesse toucher son cœur atomique, tout en détruisant les missiles qu'il vous envoie avec une mortelle irrégularité ! L'animation est stupéfiante.

sources d'inspiration...), détruire des unités ennemis sur fond de guitare électrique... ajoutent une dimension franchement motivante au jeu.

Au bout de quelques parties, vous ne pouvez plus stopper votre furie destructrice et seule une crampe de l'une de vos mains justifie une pause. Burning Soldier ne possède pas d'option autofire et seuls les joueurs équipés d'une main bionique parviendront à finir le jeu, sans arrêts d'assouplissement musculaire ! Heureusement, vous pouvez bénéficier d'un soutien, autant psychologique que physique, par la présence d'un second joueur et donc d'un second viseur (et d'un second paddle). Le jeu se transforme alors en concert de vociférations : chaque fois qu'un projectile en touche un, c'est de la faute de l'autre qui n'est pas parvenu à abattre l'ennemi à temps...

### Court mais épuisant

Sachez aussi que vous ne possédez qu'une vie, symbolisée par la barre d'énergie de votre boudier. Par contre, chaque fois que la marche funèbre résonne pour un des boss, vous avez la possibilité de reprendre au début de la campagne suivante, et les « continue » sont infinis. Le jeu est ainsi assez facile pour les habitués et les joueurs



▲ N'ayez pas de remords et détruisez tout ce qui survole l'océan.



▲ On ne peut pas réussir à tous les coups...



▲ Une fois l'Indra détruit, votre appareil pénètre l'atmosphère terrestre pour libérer Tokyo.

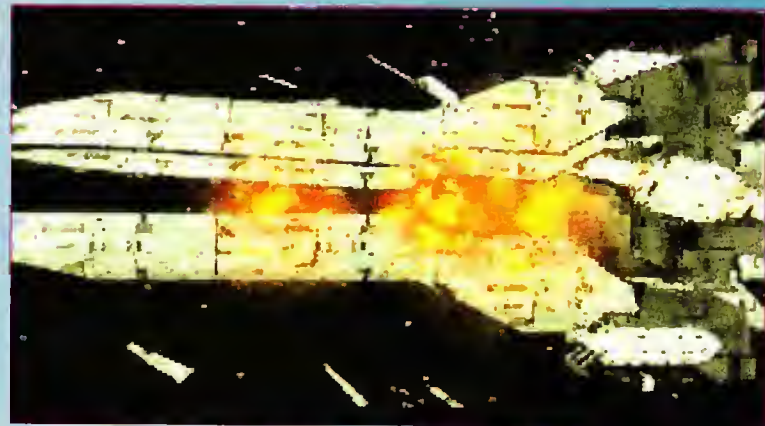
tenaces. Une demi-journée est suffisante pour admirer la fin du jeu un sourire triomphant aux lèvres.

Ce manque de longévité est certes dommageable à Burning Soldier (surtout au prix de 400 francs), il comporte cependant

## Microcosm et Sewer Shark en plus beau !

suffisamment de points positifs pour repousser ce reproche au seuil de la conscience. Contrairement aux jeux de ce type, les étapes ne se ressemblent pas du tout. Les décors sont toujours différents (espace, ville, base, canyon, mer...). Ils emploient à merveille le système Pack-In-Video qui permet d'utiliser des digitalisations vidéo. Par contre, vous ne dirigez que le viseur et vous ne pouvez pas opter pour telle ou telle direction comme pour Microcosm sur CD32 ou Sewer Shark sur 3DO. De toutes manières, Burning Soldier reste dans la course à la qualité actuellement en marche sur 3DO. ■

Thierry Falcoz



▲ Le vaisseau de guerre Indra est le fer de lance de la flotte Kaiser Shin. Son arme est un énorme faisceau laser qui peut réduire n'importe quoi en poussière en une fraction de seconde.



▲ À l'intérieur de ce canyon, vous pourchassez des chasseurs ennemis.

## L'avis de Thierry



C'est sans conteste le meilleur jeu de tir sur 3DO et sur toutes machines confondues. Avec une ambiance unique, dont les graphistes et les musiciens sont les architectes, on se laisse vite happer par le stress habilement entretenu et le réalisme graphique. Le paddle risque de vous poser quelques problèmes, mais vous parviendrez vite à trouver un compromis entre vitesse de tir et souplesse de mouvement. Pour moi, c'est un des cinq meilleurs jeux 3DO.

# 84%

Graphisme	18
Son	18
Animation	18
Durée de vie	14



- Impression d'intervenir dans un film
  - Environnement graphique.
  - Musiques superbes
- Options «continue» et deux joueurs.
- Fenêtre d'écran parfois petite
  - Durée de vie limitée.

### Shoot'em up

Environ 400 francs.  
Support : CD-Rom.

Technique : Une 3DO avec un paddle ou, mieux, deux paddles.





# ABONNEMENT FORMULE 1

**NOUVEAU**

**11 numéros + 11 disquettes**

**2 heures de connection  
gratuites sur le  
3614 G4\*G4**

(pour ceux qui le désirent)

Comment faire ? Avant de nous envoyer ton coupon d'ABO, connecte-toi sur le 3615 GEN4 pour créer ton pseudo et le valider (ça ne prend pas plus d'une minute). Cela nous permettra de te créditer tes 120 minutes en 3614 G4\*G4. N'oublie pas de nous préciser ton pseudo sur le coupon d'abonnement. Attends 10 à 15 jours avant de pouvoir profiter de ton crédit.



**ABONNEZ-VOUS OU  
NOUS ENVOYONS  
NOTRE MAQUETTISTE  
CHEZ VOUS !**

**299 F  
seulement !!**

OUI, je m'abonne à *Génération 4* accompagné de ses disquettes pour 11 numéros + 2 heures de connection en 3614 G4\*G4 au tarif de

**299 F** au lieu de 360 F  
étranger : 380 F

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Signature (des parents pour les mineurs) Date :

Je paye par : chèque bancaire, par virement postal pour l'étranger (virement postal : numéro de compte 0147899R020).

Indique ton PSEUDO (limité à 10 caractères) : .....

Coupon à renvoyer accompagné de ton règlement à : Abonnement *Génération 4*, Service Abonnement : 36, rue de Picpus - 75012 PARIS. Tél. : 43 42 00 60.

Je veux recevoir mes disquettes au standard :

☐ 01 Amiga ☐ 02 Atari ☐ 03 PC3 1/2 ☐ 05 Macintosh



# ABONNEMENT FORMULE 2

11 numéros + 11 disquettes



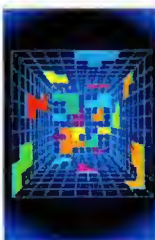
1 GRAND JEU DU  
COMMERCE

+ 2 heures de connection  
gratuites sur le 3614 G4\*G4

Au choix, dans la limite des stocks disponibles...

## Welltris

Maîtrise,  
polyèdre et  
force,  
profondeur  
Hérisse  
satisfaction,  
accorde  
style,  
conscience  
anticipation,  
moralité,  
exécution,  
raison,  
conscience.



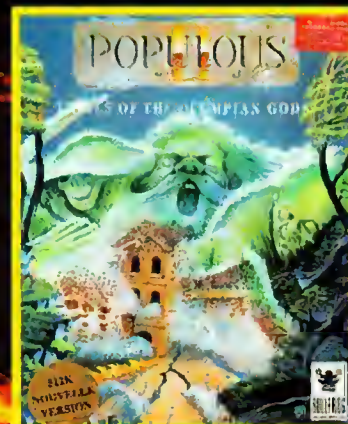
conscience,  
maîtrise,  
polyèdre  
satisfaction,  
accorde  
style,  
conscience  
anticipation,  
moralité,  
exécution,  
raison,  
conscience.



**STEEL EMPIRE**  
Un jeu de stratégie dans  
un monde futuriste.  
PC 3.5 / PC 5.25



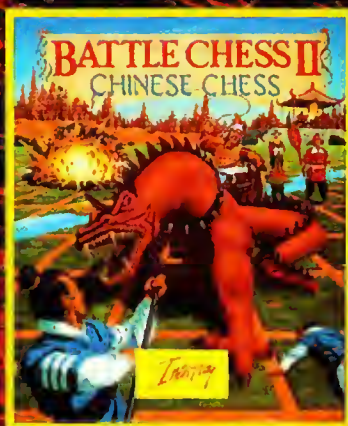
**THE BLUE BROTHERS**  
Un des meilleurs jeux du  
genre ! Hilarant !  
Amiga / PC 3.5 / ST



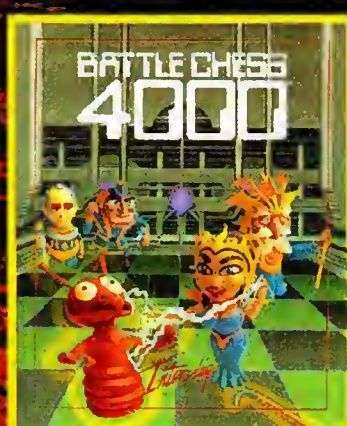
**POPULOUS 2**  
Bullfrog à son top avec  
cette suite de Populous.  
Amiga / Atari



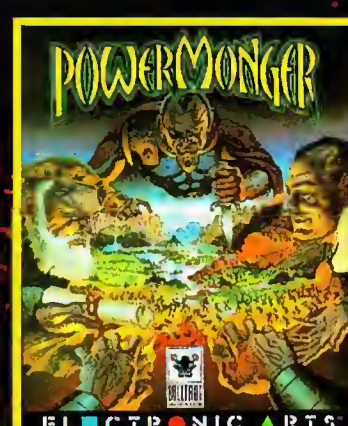
**RAMPART**  
Entre Missil Command et  
Tetris, un jeu exaltant.  
PC 3.5 / PC 5.25



**BATTLE CHESS 2**  
Un jeu d'échecs chinois  
aux animations sublimes.  
Amiga



**BATTLE CHESS 4000**  
Le jeu d'échec le plus beau et  
le plus drôle du monde !  
PC 3.5



**POWERMONGER**  
Un wargame très complet par  
les auteurs des Populous.  
PC 3.5 / PC 5.25

**1 AN : 330 F**  
étranger 440 F

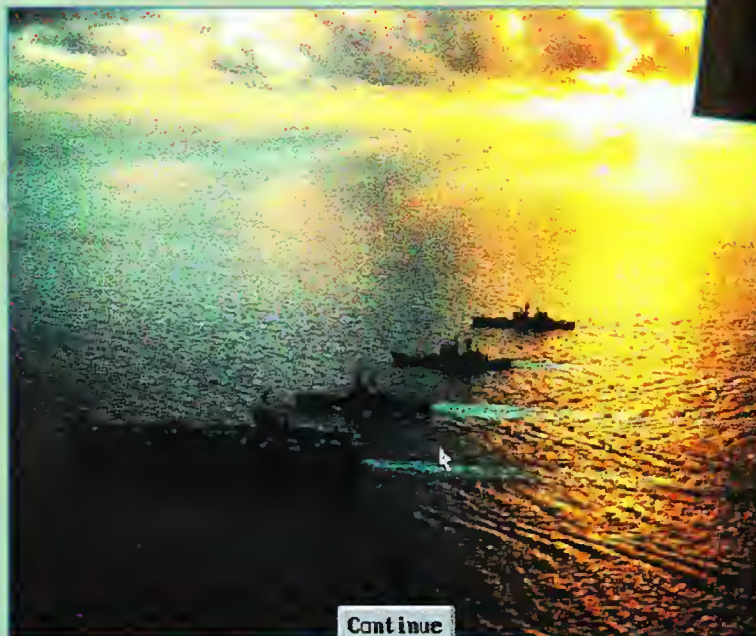
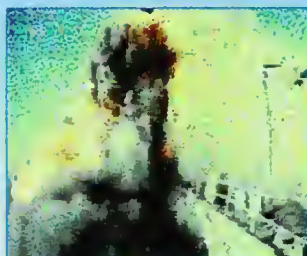


# HARPOON II

## Tempête sur les mers

**Vous aviez frémi au rythme des batailles navales des romans de Tom Clancy ? Vous vous sentez l'âme d'un amiral trois étoiles ? Installez-vous dans le QG allié pour une offensive navale, sous-marine et terrestre avec Harpoon II !**

### Video kill



Continue

▲ La victoire sera-t-elle de votre côté ?

« **A** lpha bravo à charly tango... scrrrrttth... Nous avons un contact sous-marin non-identifié au 135... scrrttth... »

Ça y est jeunes gens ? Vous êtes dans l'ambiance ? Passons maintenant à l'analyse du bébé. Harpoon II est un wargame maritime moderne. La seconde mouture d'un soft tiré d'un jeu de plateau bien connu des spécialistes. En tant que responsable des opérations, vous coordonnez l'action d'une force multiplate-forme en vue d'une mission donnée.

En fonction du scénario, vous contrôlez diverses formations de bâtiments de surface, de sous-marins ou encore d'avions. De la frégate anti-sous-marine à la task-force américaine articulée autour d'un porte-avions, l'éventail est assez vaste. Comme

dans la réalité, vous vous livrez à la guerre électronique, à la traque sous-marine et à l'interception aérienne, en passant par les frappes chirurgicales.

### Plus réaliste, tu meurs !

La carte principale ressemble aux écrans tactiques des centres de commandes américains. Elle vous renseigne sur la position et le déplacement de vos unités, mais aussi sur la portée de vos différents capteurs, liens de communications, etc. Des fenêtres vous donnent des informations complémentaires, des messages et des rapports. Cette interface offre une bonne gestion du jeu. Le point fort de Harpoon II réside surtout dans sa richesse et son réalisme. Chaque unité est accessible séparément : vitesse, course, altitude ou profondeur sont



les paramètres les plus simples que vous gèrez. Il est possible de contrôler l'émission des différents types de capteurs : par exemple, si un groupe a besoin d'être le plus discret possible et de se restreindre à une écoute sonar ou radar passive. La gestion des capteurs est un facteur principal de la guerre maritime : voir sans être vu,

### Aussi complexe que riche et réaliste

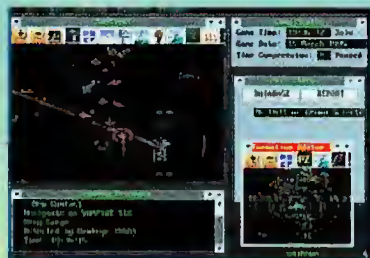
écouter sans faire de bruit. Le calcul des portées de détection est poussé très loin : il tient compte de paramètres aussi difficile à comprendre que les zones de convergence. Votre objectif fixé, il faut manœuvrer pour s'en approcher.

Le déplacement en formation donne lieu à une débauche hallucinante d'options : axes de menaces aériennes, sous-marines ou de surface, type de déplacement de



▲ C'est l'écran de gestion de vos formations aéronavales.

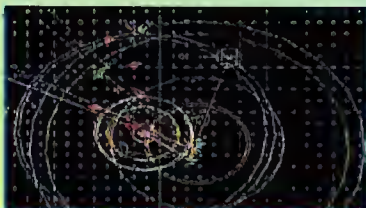




▲ Une interface très pro pour une gestion très réaliste.



▲ À vous de jouer.



▲ Le soft gère les précipitations, l'état de la mer, etc.

chaque plate-forme du groupe, organisation des patrouilles aériennes, etc. Lorsque vous êtes au contact, les armes parleront. Cibles, armes sélectionnées sont des options qui peuvent être de votre ressort. Là encore, tout dépend du type d'engins en action. Harpoon II possède une base de données sur tous les engins que vous ren-

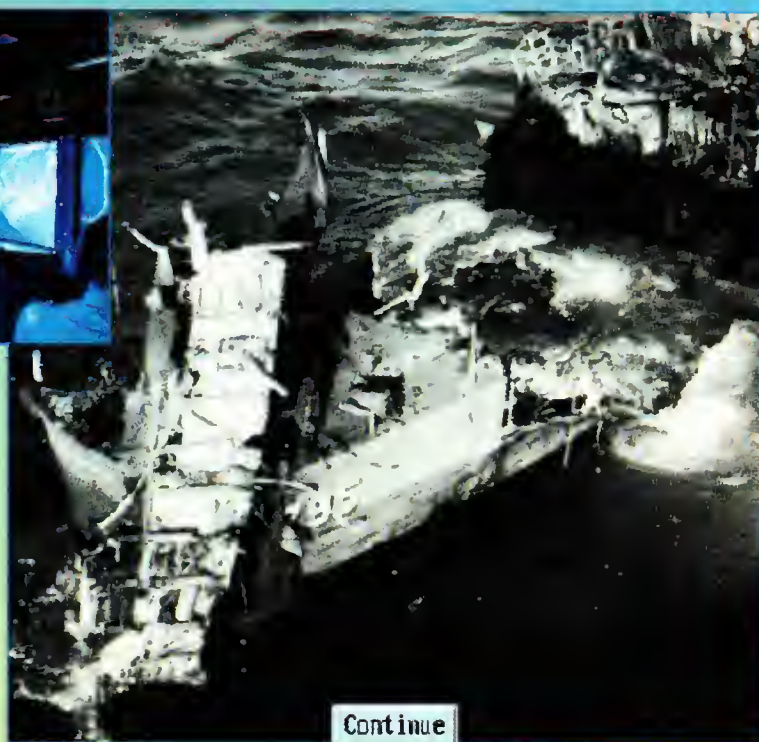
Submarine Warfare. Cette profusion de détails n'entraîne pas une lourdeur de gestion. Enfin pas trop car il est possible d'automatiser certaines opérations.

Le réalisme est ahurissant. Les Awacs ou Hawkeye assurent la surveillance radar pendant que vous chassez le Tango avec des hélicos Seaking, qui patrouillent en lâchant des bouées sonars. Vous devez prévoir le déploiement de vos forces, l'autonomie de vos chasseurs ou la protection de votre convoi de marchandises. De chasseur, vous deviendrez chassé et, croyez-moi, les bombardiers Backfire russes (équipés de missiles Kingfish) peuvent assommer une task force US.

### Une simulation militaire

Techniquement, le jeu est agréable. Le SVGA (allant jusqu'à 1280 x 1024 max !) rend les choses très précises, même si parfois la complexité des calculs tactiques ralentissent le jeu. Cependant, tout n'est pas rose dans l'océan bleu (ndlr : ça ne manque pas de sel !). Harpoon II est aussi complexe que riche et réaliste. Il se rapproche plus de la simulation militaire que d'un jeu. Un background sonore soigné mais austère (digits de voix, d'explosions, de décollages, etc.), quelques séquences vidéo (tir de missiles...) : l'action est surtout cérébrale et réservée à une élite... Toutefois, si on accroche : on se passionne ! ■

Aurélien Vachette



▲ Une triste fin.

## Voir sans être vu, écouter sans faire de bruit

contrerez. Elle est émaillée de chiffres, commentaires et photos.

Harpoon II propose une certaine quantité de bâtiments de guerre : du gun-boat israélien au porte-avions de classe Nimitz en passant par les équipements des armées de plusieurs pays. Il y a suffisamment de sous-marins pour jouer à Octobre Rouge et l'armada aérienne comprend aussi bien des avions de combat que des hélicos Anti

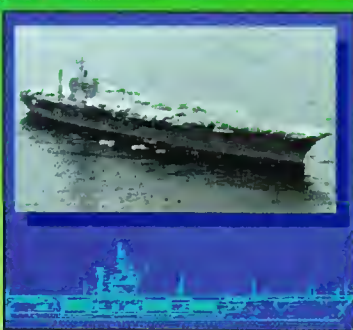
C'est nul... et pis ça bouge lentement sur un 66... et pis, en plus, y se passe jamais rien ! Rien de rien ! Nib !

## L'avis d'Aurélien



Harpoon 2 ne comporte pas de prouesses graphiques, ni de prouesses sonores : il n'y a rien que l'essentiel ! Ayant déjà apprécié l'ambiance « modern naval warfare » de Tempête Rouge, j'ai été ravi de retrouver un jeu si complet sur le même sujet. Malgré un certain « over-réalisme », qui est parfois coûteux en calcul, ce programme passionnera certainement les adeptes de wargames, même s'il est peut-être trop fouillé pour les néophytes...

## PORTRAITS DE GUERRE



# 80%

Graphisme	15
Son	14
Animation	-
Durée de vie	15



- Le réalisme.
- La richesse
- Version française
- Extensions prévues.

- La lenteur
- L'austérité.

## Stratégie

Environ 350 francs.  
Support : disquette.

Technique : 386 SX. SVGA couleur  
sons, 4 Mo de Ram.





▲ La balle vous arrivant dessus, une petite bicyclette semble toute indiquée pour déstabiliser la défense adverse !



▲ Je vous mets au défi de tenter une tête plongeante de ce genre dans un vrai match !



# FIFA INTERNATIONAL

## Un ballon et des hommes

**Après un formidable succès sur Mega Drive, voici une adaptation PC réussie de ce jeu de football favorisant l'arcade sur la simulation. Electronic Arts prouve une nouvelle fois sa maîtrise de la gamme sportive !**

Il faut quelques matchs dans les jambes pour gérer intelligemment ces trois menus.

### Team Strategy



### Team Formation

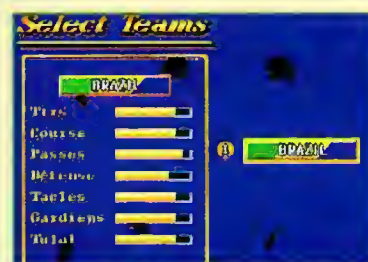


### Team Coverage



**L**a folie de la coupe du monde 94 s'estompée à peine que les produits dérivés continuent de pleuvoir sur PC. Ce mois-ci, quatre produits, ni plus ni moins, nous sont tombés sous les crampons. EA Sports est de la partie avec un jeu d'arcade qui pourra occuper un ou deux joueurs dans de folles nuits de compétitions.

Comme tout produit de ce type, le joueur pourra tout d'abord évoluer à travers un menu pour sélectionner soit un simple match entre deux équipes de votre choix, soit un tournoi avec huit équipes, soit arriver directement en huitième de finale de la coupe du monde, soit enfin vous inscrire dans un championnat ou en créer un ! Pour le jeu en lui-même, vous pourrez le configurer comme bon vous semble. Outre le type de terrain, vous



▲ Chaque équipe est caractérisée par des facteurs qui varient au cours du championnat.

avez bien sûr les conditions météorologiques, différentes durées pour un match, le contrôle des gardiens par ordinateur, mais aussi quelques petites nouveautés. Ainsi, vous pouvez jouer avec les hors-jeu. Autant vous prévenir tout de



▲ Après avoir décoché un tir puissant des 30 mètres, rien ne vous empêche d'essayer de détourner la balle de la tête avec un attaquant pour surprendre le gardien de buts.





▲ Comme toujours lorsque l'on joue en remontant le terrain, la faible visibilité au niveau de vos buts occasionne parfois des buts stupides !



▲ Les tacles pourront être sévèrement punis ou passer inaperçus suivant votre choix dans le menu correspondant.

# ATIONAL SOCCER

suite : c'est assez crispant au début, car vos attaquants n'arrêtent pas de se faire piéger. Par contre, en persévérant, cela devient plutôt amusant puisque vous pouvez faire remonter un de vos arrières pour mettre hors-jeu un adversaire démarqué qui allait recevoir un ballon. Une autre idée intéressante vient du type de jeu. En arcade, vos joueurs seront aussi performants en début de rencontre qu'à la fin ; en mode simulation, ils souffriront des fautes, des courses éfrénées effectuées... La gestion de votre équipe deviendra rapidement une priorité. Vous pouvez en effet influencer sur plusieurs facteurs. Outre l'habituelle formation (3-5-2, 4-4-2...), vous pouvez choisir la couverture du terrain pour chaque type de

joueur (défenseur, attaquant, milieu de terrain) et enfin la stratégie pour jouer de façon offensive ou défensive.

## Un bon timing

Durant le jeu, vous dirigez un joueur différencié des autres par une croix située sous lui. S'il a la balle, vous pouvez tirer avec le premier bouton ou faire une passe avec le second. Sans la balle, vous pouvez tacle, prendre le contrôle du joueur le plus proche de la balle avec le bouton 2 ou

regarder pour faire voir à vos copains une belle action. Globalement la gestion du gardien de but est plutôt bon et il sera assez rare de voir des scores fleuves s'afficher comme dans certains autres jeux du même genre. Le système des corners et des touches manque un peu de précision,

mais il a l'avantage d'être assez simple. En conclusion, Fifa Soccer possède suffisamment d'options pour le rendre vraiment intéressant, avec une très bonne jouabilité et on attend maintenant avec impatience une version Amiga. ■

Didier Latil

## Un jeu très intuitif

donner un coup d'épaule avec les deux boutons. Une autre innovation : la possibilité d'accélérer lorsque vous n'avez pas la balle, en donnant deux coups rapides vers le sens de votre course. Il existe en outre une série de coups particuliers (tête, retourné, talonnade...) qui demandera un bon timing pour appuyer sur un bouton et donner une direction à un instant précis. Pour les acharnés, vous pourrez demander un ralenti, le regarder et même le sau-



▲ Les envolées de votre goal sont aussi spectaculaires qu'efficaces !

Avec le carré, vous indiquez où vous voulez faire votre remise en jeu. C'est malheureusement un peu trop prévisible pour l'adversaire.



## L'avis de Didier



Devant la pauvreté de la plupart de ses concurrents, Fifa constitue sur PC une valeur sûre, malgré une certaine lenteur d'animation. Le jeu est très intuitif, peut-être même un peu trop pour les puristes, mais on s'amuse rapidement et pendant de nombreuses parties, avec des phases spectaculaires, grâce à des sprites très bien animés. Une acquisition indispensable pour peu que vous soyez un fan du ballon rond !

# 80%

Graphisme	15
Son	-
Animation	14
Durée de vie	15



- Version française.
- Jeu à deux
- Animation sprites.

- Lenteur
- Peu jouable au joystick.



## Jeu de foot

Environ 350 francs.  
Support : disquettes

Technique : Une 3DO avec un paddle ou, mieux, deux paddles.







# PLANET FOOT

## L'envol du condor



Dans la jungle des jeux de football sur PC, voici un nouveau venu qui offre quelques innovations intéressantes. Plus simulation que jeu d'arcade pur et dur, voici une superproduction initiée par un nouveau label : Condor Software.

**P**rofitant du formidable travail technique d'une toute nouvelle équipe de développeurs marseillais, Infogrames édite pour cet été son premier jeu de football, Planet Football, avec comme toile de fond la coupe du monde. Vous pourrez disputer la vraie coupe ou ajouter quelques équipes non qualifiées (France, Angleterre...) pour la personnaliser un peu. Le gros du travail a consisté à rendre le jeu évolutif dans le temps. Cela signifie qu'un joueur crédité d'un carton rouge sera interdit de match, mais cela implique surtout des caractéristiques qui évoluent au cours d'un match et même d'une coupe du monde !

Habileté et endurance pourront ainsi augmenter ou diminuer, suivant les performances de chacun de vos joueurs. Les sprites sont détaillés et superbement animés, avec des effets de grossissements plus ou moins réussis. Que cela soit pour



▲ Les plongeurs du gardien sont très réalistes.

le gardien ou les joueurs, chacun possède plusieurs dizaines de sprites pour lui permettre de coller à la perfection à la réalité lorsqu'ils tirent, taclent, font une bicyclette, plongent... Le gazon est texturé, mais vous n'aurez droit qu'à un seul type de gazon. Au niveau du son, les auteurs ont fait un effort tout particulier

pour obtenir une qualité exceptionnelle. Quelle que soit votre carte, vous avez des des cris, des coups de sifflets, des applaudissements...

### Une jouabilité qui se mérite !

Une des points forts du jeu vient de son réalisme, qui pourrait d'ailleurs se retourner contre lui pour certains individus, plus intéressés dans ce genre de jeu par une prise en main rapide que par une simulation. Ainsi, avant de commencer à maîtriser des coups particuliers (têtes, tirs brossés, tacles...), il vous faudra vous entraîner plusieurs heures !



▲ Durant le match, on a vraiment l'impression d'assister à une véritable rencontre.



**Vous ne pouvez pas placer ▲ votre mur. Un bon conseil : laissez l'ordinateur gérer votre gardien de but !**



▲ Voici le tableau pour régler le jeu comme bon vous semble.

Ainsi, fini les tacles à tout va. Ici, une attaque par derrière sera systématiquement sanctionnée par un coup franc, voire par un carton. Il est alors plus intelligent de contourner un joueur pour lui piquer la balle. Vous pouvez même

### Rendre le jeu évolutif

subtiliser le ballon alors que le joueur adverse arme son tir. En effet, les deux boutons du joystick sont utilisés. L'un sert à faire des passes, l'autre à tirer ! Là encore, Planet Football se démarque de ses concurrents. Il faut dans un premier temps appuyer sur le bouton à moment pour donner de la puissance ; ensuite, en donnant une direction, vous ferez un tir brossé, à ras de terre ou même un lob !



▲ À tout moment, vous pouvez faire entrer un remplaçant pour économiser un de vos équipiers ou en sauver un autre d'un second carton jaune !





▲ Classique, les remises en jeu suscitent une nouvelle animation qui est vraiment époustouflante !

Heureusement, la balle colle au pied et vous pourrez donc vous concentrer uniquement sur le jeu en lui-même.

### Du réalisme à gogo

Le calibrage du joystick est d'ailleurs essentiel et le système employé, s'il semble très précis, n'est pas des plus pratiques ! Bien jouer passe aussi par une connaissance approfondie des équipes. Contrairement aux autres jeux de foot, vous ne pourrez pas jouer avec n'importe quelle équipe. Il faudra en choisir une et vous y tenir car chacun des joueurs possède des caractéristiques vraiment différentes que vous devrez exploiter pour

▲ Là encore, une étude sérieuse sera nécessaire pour trouver la bonne organisation de votre équipe sur le terrain.

moins beau, le vent plus ou moins violent et on peut choisir de jouer dos ou face à ses buts. Dans les deux cas, vous aurez une visibilité limitée et, malgré la présence d'un radar, vous balancerez des balles vers l'avant au hasard ! Quelques petites options manquent et c'est vraiment dommage. Ainsi, vous ne pourrez absolument pas voir le ralenti d'une de vos actions ou en faire une sauvegarde. Aucun système de ce genre n'existe en effet, le jeu occupant déjà les 4 Mo de votre PC ! Idem, pour les décors du stade : ils sont un peu trop sobres. En outre, vous ne pourrez pas inclure vos propres joueurs ou de nouvelles recrues. Pour les dégagements du gardien, il est impossible de les faire au pied, ce qui vous oblige à remonter la balle après un dégagement à la main plutôt dangereux ! ■

Didier Latil



▲ Fauché, votre joueur s'écroule au sol. Là encore, l'animation est là encore parfaite !



▲ Les bicyclettes sont vraiment très fréquentes. Faciles à réaliser, elles sont aussi redoutables !



▲ Vous avez armé votre tir, il ne reste plus qu'à indiquer une direction pour savoir si vous le brossez pour tromper le gardien.

## Le côté simulation prime...

arriver à battre votre adversaire. Certains joueurs sont plus ou moins rapides, d'autres ratent presque systématiquement leur tête, d'autres encore ne savent pas faire des tirs puissants ou brossés. Un peu comme un véritable entraîneur, il faudra savoir gérer les points forts et les points faibles de chaque personnalité de votre équipe ! Vous pouvez bien sûr déterminer les tactiques de votre équipe, ainsi que l'attitude de vos joueurs (offensive ou défensive). Le temps peut-être plus ou

# COMPOSITION EQUIPE

Moyenne : 61

6. R. RAMIREZ

Vitesse

Technique

Endurance

Aggressivité

Habileté

Ok

Joueur

1. CAMPOS

2. SUAREZ

3. JDD. RAMIREZ

4. AMERIZ

5. HERRERA

6. R. RAMIREZ

7. PATINO

8. A. GARCIA

9. H. SANCHEZ

10. LGARCIA

11. ALVIZ

12. TURRUBATES

13. ESPANA

14. FLORES

15. GUZMAN

P V T E A M

G 99 99 99 99 99 99

D 94 95 95 95 95 95

D 93 93 95 95 95 95

D 95 95 91 90 95 95

D 92 95 94 94 95 95

M 98 93 93 95 95 91

M 72 75 60 45 75 65

M 60 54 46 41 68 53

A 61 57 65 31 70 56

A 60 59 75 30 55 59

A 70 45 72 25 75 50

D 62 50 62 22 54 55

M 60 45 60 43 55 54

M 55 51 62 30 62 52

A 60 54 60 30 55 52

▲ Pour chacun de vos joueurs, vous avez cinq caractéristiques qui évoluent au cours de la compétition !

## L'avis de Didier



Quel dommage que certains détails viennent gâcher ce jeu. Techniquement, l'équipe a réussi à prouver que l'on pouvait réaliser le meilleur jeu de football sur PC, jusqu'alors un peu délaissé. Le réalisme de cette simulation au niveau du jeu ravira les plus acharnés, mais les passionnés de Kick Off ou de Sensible Soccer le trouveront rébarbatif, le côté simulation primant trop sur l'instinct et l'arcade ! La jouabilité aurait mérité certainement plus d'attention.

# 73%

Graphisme 15  
Son 17  
Animation 17  
Durée de vie 14



- Tout en français
- Réalisme
- Animation des personnages

- Angle de vue limité.
- Heures d'entraînement !
- Ni ralentis, ni sauvegardes



### Simulation foot

Environ 400 francs.  
Support : disquettes.

Technique : 386 au minimum, 4 Mo de Ram, pas de gestionnaire du type EMM386. EXE, 1 ou 2 joystick impératif.



# SHOCK WAVE

## Le retour du coussin péteur !

### ESPACE, SYNTHÈSE ET VIDÉO



**C'est la guerre entre Olivier et Thierry pour savoir lequel de Burning Soldier ou de Shock Wave est le meilleur shoot'em up du mois sur la 3DO. Olivier ouvre le bal...**

**D**ans un futur très proche, une puissante race extraterrestre lance une invasion de grande envergure contre notre jolie planète bleue. Visiblement, les petits hommes verts ont bien préparé leur projet : en deux temps trois mouvements, ils sont maîtres de la quasi-totalité de la planète. Les forces terrestres sont écrasées et les plus grandes villes du monde réduites à l'état de brasiers. Bref, c'est la mégapataée... Face à cette invasion, une base équipée de superchasseurs orbitaux-spatio-stratosphéro-mégapataéeur est le seul espoir de la Terre...



▲ Le walker nécessite quelques tirs lasers : c'est l'appareil ennemi le moins résistant.

À votre avis : quel rôle allez-vous jouer dans cette aventure quasi-désespérée ? Si vous répondez : le pilote novice et demeuré dont tout le monde se moque, mais qui

### Les commandes sont évidentes

va rapidement se révéler un héros, vous avez gagné. Après une série de scènes digitalisées avec de vrais acteurs pour vous mettre dans l'ambiance, vous passez directement au jeu. L'écran représente votre cockpit. Avec les touches de directions, vous dirigez votre vaisseau dans tous les sens. Les boutons permettent d'accélérer, de cracher des tirs lasers et de balancer vos missiles. Le contact avec le jeu est agréable et les commandes sont évidentes.

### C'est la fête !

Une cible au centre de l'écran représente le point d'impact et devient rouge lorsqu'une cible s'y trouve. Sur la cible ainsi verrouillée, il ne vous reste plus qu'à balancer un missile ou une rafale de laser. Le territoire où vous évoluez est en mapping de texture et les bâtiments importants sont modélisés

(sous des formes très rudimentaires). Les ennemis sont légion et aussi bien terrestres qu'aériens. De plus, de nouveaux appareils toujours plus redoutables les uns que les autres apparaissent au fur et à mesure des tableaux pour vous surprendre et vous dégommer de façon toujours plus radicale. L'instinct du « on garde le doigt enfoncé sur le bouton de tir et on avance » a très vite tendance à prédominer. Il faut pourtant l'éviter : si le nombre des ennemis est illimité, il n'en est pas de même pour vos munitions et votre carburant. Vous dispo-



▲ Le ravitaillement en fuel, laser ou missiles s'effectue en passant sous un centre dédié à cet effet. Surtout ne le détruisez pas ou finir le niveau relèvera plus du miracle que de l'exploit !





▲ L'invasion est suffisamment spectaculaire pour faire hésiter les héros. Les vrais de vrais n'hésiteront pas une seconde !



▲ En cas d'échec, ce médecin est votre ultime recours : il fait son possible pour reconstituer un être humain avec des morceaux éparés...



▲ Les renforts terrestres ne brillent que par leur présence, ils ne vous sont en effet d'aucun secours.



▲ Évitez d'endommager les biens civils comme les raffineries. Plus facile à dire qu'à faire, surtout quand les walkers s'en servent de rempart.

sez en tout et pour tout d'une douzaine de missiles et d'une centaine de tirs lasers. Du côté de votre espérance de vie, elle ne tient qu'à une vie maigrement défendue par un bouclier énergétique, qui diminue rapidement comme votre portefeuille quand votre nana fait les magasins. Pas de panique cependant : de temps en temps, dans chaque niveau, vous avez l'occasion de refaire le plein de carburant, de bouclier et de munitions en passant sur un de vos centres de ravitaillement que votre base a la bonne idée de disséminer ça et là et que, bêtement, les aliens se contentent de regarder. Si vous décidez à tout moment de la direction à prendre, vous êtes toutefois guidé par votre radar. Il vous indique non seulement les engins ennemis qui se trouvent dans les environs, mais aussi la route que vous devez suivre impérativement. En

sions, elles vous donnent un aperçu de la situation. Les vies semblent carrément infinies : même quand vous mourez, un tou-bib vous récupère toujours un bout de cerveau pour vous refaire une santé. Il vous faudra alors repartir du début du niveau, et ils ne sont pas des plus faciles à passer. Cependant, si vous en avez assez de refaire vingt fois le même niveau, vous pouvez sauvegarder votre pilote et le reprendre en début de mission un autre jour.

### Texture mapping, Dolby Surround... comme au cinéma

La réalisation technique de Shock Wave est très soignée. Vous volez à pas plus de trente mètres au-dessus du sol et cela ne vous empêche pas d'atteindre des vitesses fulgurantes lorsque vous mettez les gaz. Pour la prise en mains, il n'y a pas de problème : en deux minutes, le dernier des

abrutis maîtrise complètement son sujet (ndlr : malgré tout, Thierry s'y essaie depuis une semaine sans grand succès...). Un seul regret : l'absence de musiques. Cela aurait été un plus. Par contre, en ce qui concerne l'ambiance sonore, alors là, ça donne ! Les explosions sont « meumeu » et on entend le bruit de l'air surchauffé quand on met les gaz...

De plus, le jeu est en Dolby Surround (comme au cinéma) : quand on met le son assez fort, il a tendance à faire trembler les murs lorsqu'on touche ou que l'on est touché. J'attends avec impatience l'arrivée du Bass Woofer de Panasonic qui doit arriver incessamment sous peu. Ce n'est rien d'autres qu'une sorte de coussin sur lequel on place sa partie charnue et qui, relié à la 3DO, transforme les sons en vibrations... C'est l'évolution du bon vieux coussin péteur si vous voulez. Lorsque l'engin sera ar-



▲ Les scènes intermédiaires sont nombreuses et mêlent habilement séquences vidéo et images de synthèse

rivé, je crois que les amateurs des jeux de type Wing Commander seront comblés, même si Shock Wave est encore plus orienté action que ce dernier. En fait, il y a même des boss à la fin... ■

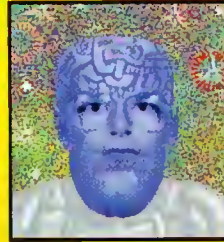
Olivier Canou

## L'avis d'Olivier



Il est dur mais super ! Une vitesse d'animations impressionnante, sans rendre le jeu injouable, des scènes cinématiques qui vous font vivre l'histoire, des méchants à gogo toujours plus vicieux et des bruitages plus vrais que nature. Que ceux qui pensaient que la 3DO finirait à la poubelle et qu'aucun bon jeu ne sortirait dessus fassent leur mea culpa. Un seul regret ici : l'absence de musiques. Elles auraient été un plus. À essayer avec le Woofer.

## L'avis de Thierry



Je dis non ! Shock Wave comporte trop de défauts pour être un bon jeu. Déjà, il est buggé : les facettes de certains objets en 3D (pyramides...) disparaissent lorsqu'on s'approche trop (sur 3DO !). Les graphismes sont indignes de la console : certaines textures rappellent celles de Strike Commander (niveau 2) ! Le jeu manque d'ambiance et toute motivation s'estompe vite pour laisser place à un sentiment de frustration exacerbé par une difficulté très mal dosée.

## Tout retour en arrière est impossible

effet, si vous vous en écarterez, votre vaisseau ne met pas longtemps à être réduit en bouillie. Inutile donc de tenter la manœuvre bête et méchante : je me charge à fond en armes, je fonce sur l'ennemi, je lâche la purée et je retourne me faire une santé à l'arrière. Au fur et à mesure que vous avancez, le chemin se ferme derrière vous et tout retour en arrière devient alors impossible. Entre les différentes missions qui se déroulent aux quatre coins du globe, comme pendant celles-ci, vous aurez droit à de nombreuses scènes digitalisées. Pendant les missions, elles symbolisent les messages que vous recevez et, entre les mis-

# 85%

Graphisme	16
Son	16
Animation	17
Durée de vie	17



- Animations rapides et fluides.
- Scènes cinématiques.
- Bruitages.
- Bientôt le Bass Woofer.

- Trop difficile.
- Pas de musiques.



### Shoot'em up

Environ 400 francs.  
Support : CD-Rom.



Technique : Une 3DO, un paddie et bientôt le Woofer (pour les plus friqués).



# INHERIT THE EARTH

## C'est bestial !



**Que tous ceux qui pensaient être en présence d'un clone de Sim Farm se détrompent : Inherit the Earth est un jeu d'aventure de la meilleure veine.**



▲ C'est ici que le drame s'est joué : l'ultime puzzle qui vous est proposé n'a plus une médaille pour enjeu mais la vie de Rhene...

▲ Les furets détiennent un savoir : à vous de le mettre à profit.

**C**a devait arriver un jour, les humains ont disparu de la surface de la Terre. Avant de s'éclipser, ils ont tenu à laisser des héritiers : les animaux ont pris la suite. Les humains avaient, en effet, découvert le secret de la vie et ils l'ont utilisé sur les animaux. Après leur avoir appris à penser, à parler, à créer, ils ont abandonné leurs élèves sans leur donner le secret du bonheur. Depuis, seuls les anciens s'interrogent encore sur le sort des humains. Ils se sont organisés en tribus et ont appris à vivre en paix. Les jeunes considèrent à présent les humains comme une légende et, dans cette nouvelle société de type médiéval, il n'y a que quelques objets étranges qui témoignent encore d'une an-

cienne civilisation plus évoluée. Vous êtes un de ces jeunes incroyables : Rif de la tribu des renards. Accompagné de votre amie Rhene, vous vous dirigez vers la grande foire annuelle au cours de laquelle a lieu le concours de Puzzle. Rif est le meilleur de sa tribu, il s'est entraîné dur et compte bien l'emporter. Ce sera finale-

### Une interface à la Lucas Arts

ment un rat qui, en finale, aura raison des espoirs de Rif. Trop distrait par la proximité d'une consécration tant attendue, il se laisse prendre par une ruse évidente et ne peut qu'assister au triomphe du rat. La liesse provoquée par la fin du tournoi, tourne court. Une escouade de la garde du roi de la forêt : Relah de la tribu des cerfs,

interrompt la manifestation. L'orbe des tempêtes a été dérobée dans son sanctuaire et tous les participants sont potentiellement coupables.

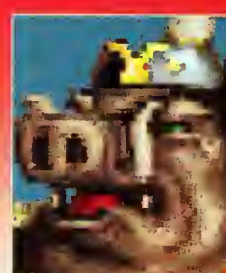
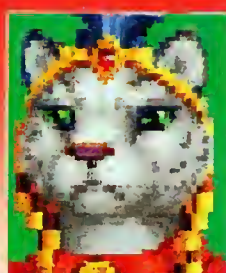
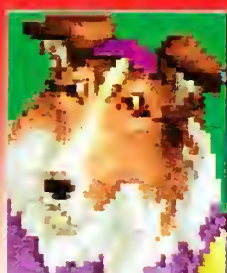
### Un véritable zoo

Après une joute confuse opposant les cerfs et les sangliers, Rif, principal suspect car étant un renard, y perd Rhene, qui est enlevée par les sangliers. Désigné volontaire pour retrouver l'orbe, il a jusqu'à la prochaine nouvelle lune pour le rapporter. Sinon, Rhene ornera l'un des murs du roi sanglier... Rif est accompagné de Ook le sanglier et de Eeah le lieutenant cerf. Ce scénario original est l'objet d'une longue et passionnante introduction. Elle comporte de superbes voix digitalisées. Parfaitement adaptées à la personnalité des intervenants, elles surprennent et sont un avant-goût plus que prometteur de la prochaine version CD, surtout lorsqu'on

connaît l'importance des dialogues dans Inherit the Earth. Les discussions sont innombrables et les animaux d'incorrigibles bavards, sans doute une façon inconsciente de rattraper des siècles de silence... L'humour n'a pas disparu avec les humains et les dialogues sont souvent franchement drôles.

L'interface de jeu est de type Lucas Arts ancienne mode (Scumm), comme pour Monkey 2 ou Indy 4. C'est-à-dire : simple, efficace et pratique (formule trois en un). Le jeu possède deux types de représentation : en 2D, comme dans les jeux d'aventure classique ; et en 3D isométrique lors des déplacements. Les graphismes sont dans les deux cas d'excellente qualité (colorés, détaillés...). Ils ne lésinent pas sur les animations. De plus, les séquences en 3D isométrique bénéficient d'un scrolling fluide et les décors changent du tout au tout selon les tribus visitées : grotte pour

### Trombinoscope animalier





# EARTH



▲ Le jeune prince des chiens trompe son ennui en s'essayant à l'opéra...

les rats, village pour les furets, château pour les sangliers... Au début du jeu, la carte englobe seulement les terres connues et vous n'accédez qu'à un

## Les animaux ont repris le collier

nombre restreint d'endroits. Vous devrez faire pas mal d'allers-retours entre eux avant d'obtenir la carte des terres sauvages et voir la première carte scroller pour vous les dévoiler.

### Ils font la carte orange ?

L'aventure se résume trop souvent à un mouvement ininterrompu entre divers lieux déjà visités pour échanger des objets ou des informations. Avant de découvrir de nouveaux éléments, l'ennui se glisse furtivement dans vos neurones pour créer une réaction chimique élémentaire : le sommeil. Heureusement, les personnages et leurs tours véhiculent un capital sympathie suffisant pour renflouer l'intérêt du jeu. Vous découvrirez rapidement de nouvelles quêtes et énigmes et, qui sait, vous trouverez peut-être la raison du départ des humains en même temps que l'orbe des tempêtes...

Vous apprendrez aussi que chaque tribu possède ses traditions et ses particularités. Il faut en tenir compte et vous en servir. Ainsi, les connaissances de Sist le rat savant, de Elara la gardienne de l'orbe, de Sakka le furet et de Pluto — pardon —, Tycho le chien et les autres sont essentielles à la découverte du voleur d'orbe et au franchissement des obstacles à votre quête. Même vos deux compagnons d'infortune vous sont d'une grande utilité : Ook, avec son don inné pour l'intimidation ; et Eeah, pour son autorité naturelle. Inherit the Earth est un jeu fort sympathique qui, malgré quelques points faibles, ralliera davantage d'opinions favorables que de critiques rageuses. ■

Thierry Falcoz



▲ C'est l'empreinte du voleur d'orbe : vous devez la faire identifier par Sist le rat.



▲ Il paraît que les bains de boue sont bons pour la peau. Si les sangliers ne peuvent s'en passer, pour les renards c'est une autre histoire...



▲ Ce puzzle (Tangram) est l'épreuve qui vous permet d'interviewer l'orbe des mains.



▲ Rif n'est pas parvenu à dérider le prince chien avec ses blagues, il se retrouve alors au fond d'un cachot. Cependant, il ne s'y attardera pas.

## L'avis de Thierry



Il suffit d'un scénario original et évolutif pour capter l'attention des blasés du jeu d'aventure, de personnages sympathiques pour dérider tous les grincheux, de graphismes de qualité pour faire taire les plus difficiles et vous obtenez un excellent prototype de jeu réussi. Toutefois, il suffit aussi d'une succession d'épreuves peu originales et d'une inutile répétition de certaines actions pour l'alourdir et transformer un très bon jeu en « jeu sympathique ».

# 84%

Graphisme	16
Son	15
Animation	16
Durée de vie	16



- Qualité graphique
- Scénario évolutif
- Intrigue sympathique
- Dialogues innombrables

- Déroulement trop classique
- Assez répétitif



## Aventure

Environ 300 francs.  
Support : disquette.

Technique : PC286 (un 386 est recommandé, avec 9 Mo d'espace libre sur le disque dur, 2 Mo de Ram et 589 Ko de mémoire conventionnelle).



# KID CHAOS

## Le Sonic de l'Amiga !

L'équipe de **Magnetic Fields** abandonne les **Lotus** pour se lancer dans le jeu de plateforme. Résultat : un clone de **Sonic** des plus réussis et une animation qui décoiffe.

Un problème risque de se poser très sérieusement aux concepteurs des prochains jeux de tableaux. Quel type de personnage n'a pas encore été utilisé ? Le problème est encore plus épineux lorsqu'il s'agit du clone d'un classique tel que **Sonic**. Difficile d'utiliser un petit animal sans qu'immédiatement, on hurle au plagiat et au manque d'imagination. Chez **Magnetic Fields** le problème a été vite résolu. On prend un petit perso avec une tête au carré, un gourdin, des vêtements de ville et on tente de lui donner une raison d'être à l'aide d'un scénario qui ne soit pas trop risible... Je vous laisse

**Mon Amiga  
a pris  
des couleurs !**

juger. Des scientifiques du futur tentent d'enlever un jeune garçon à la préhistoire. Durant le transfert, des particules modernes se mêlent inopinément à celles de **Cro-magnon Jr** et il débarque au **XXI<sup>e</sup>** siècle vêtu de pantalons bleus et d'une veste rouge... pas de doute, ils se sont donnés du mal ! À vue de nez, je dirai pas moins d'une douzaine de **brainstorming** !



▲ Impossible d'échapper aux donjons et aux pièges classiques qui les ornent.



▲ Ce squelette se jette sur vous en hurlant... frayeur garantie la première fois !

Enfin, on a vu pire... Heureusement, ce scénario ridicule n'altère pas vraiment l'intérêt du jeu.

Le personnage simiesque répond à merveille à la moindre de vos sollicitations, la maniabilité est excellente. De plus, l'inertie est finement gérée et vous devrez jouer avec pour accroître vos performances aériennes (pour sauter plus loin, selon le principe des **Mario** sur console). Vous ne possédez qu'une attaque : une sorte de roulade avec laquelle vous écrasez de votre massue tout ce qui est un tant soit peu mignon... oui, vous avez bien lu :



▲ L'épreuve finale de **Magic Garden** est un petit jeu de type **Arkanoid** où **Kid Chaos** remplace la raquette.

### Kézako

Comment se place **Kid Chaos** par rapport à la concurrence ? Si on reste dans le groupe « clones de **Sonic** » (basés sur la rapidité d'animation), on trouve : **Zool 2**, **Mister Nutz**, **Brian the Lion** et **James Pond 3**. **Nutz** et **Brian** l'emportent au niveau technique, avec une réalisation globale absolument stupéfiante due à l'utilisation de techniques issues des prouesses des **démomakers**. **James Pond 3** est plus riche, plus grand, et possède un personnage bien plus charismatique. **Zool 2** est peut-être le seul à souffrir de la comparaison avec son scrolling bien moins réussi, mais la fourmi possède plus de mouvements. En fait, **Kid Chaos** se distingue par le challenge qu'offre ses obstacles et la qualité absolue de son scrolling : le meilleur de la sélection.





▲ Les décors sont parfois assez étranges et semblent avoir davantage inspirés les graphistes que le personnage principal.

fleurs, abeilles, canards, lapins... tout y passe, même les ours. En fait, ce sont autant de sources d'énergie qui alimentent le bouclier empêchant Kid Chaos de retrouver ses dinos apprivoisés (ce scénario me tuera).

De nombreux pièges viennent freiner votre progression : gouttes d'acide, pics, bumpers, gélatine... et certains obstacles nécessitent un timing infernal dès le second monde : Toxic Wasteland. Chacun des cinq mondes contient trois niveaux à finir en temps limité. En temps très limité parfois, les bonus sont indispensables : Time, Speed, Shield, Life, Points... Les niveaux contiennent dans la majorité des cas des bornes intermédiaires permettant au joueur de reprendre en cours de niveau en cas de mort prématurée.

perfrog, mais ils n'ont pas été négligés au profit de la vitesse d'animations. Au premier plan, ils sont même très soignés et peu avares de détails amusants et d'animations gadgets. À signaler aussi la présence de nombreux effets comme l'ombrage du sprite lorsqu'il s'engouffre dans un tunnel ou l'étouffement sonore qui suit l'immersion de ce dernier. Un festival vous dis-je ! Je suis persuadé que mon Amiga a pris des couleurs après avoir testé Kid Chaos ! Au niveau graphique, on peut simplement regretter le manque de « personnalité » du personnage. Il est, à vrai dire, bien moins attractif qu'un hérisson

## Un scrolling ivre de parallaxes !

### Des larmes de bonheur

L'équipe de Magnetic Fields a aussi décidé de mettre un terme au règne des boss dans ce type de jeu. Dans Kid Chaos, pas de boss mais un brin de nostalgie avec comme épreuves finales des petits jeux reprenant les principes d'Arkanoid ou de Space Invaders. Côté réalisation, ce jeu ne manque pas d'atouts. L'animation n'a rien à envier au Sonic de la Mega Drive avec un scrolling P.A.R.F.A.I.T. Jamais de ralentissements (même sur A500) et une fluidité à inonder votre Amiga de larmes de bonheur. Et oserais-je ajouter que le scrolling (multidirectionnel, ne l'oublions pas) est sans nul doute le plus rapide jamais chronométré sur Amiga. Vous avez déjà vu un scrolling ivre de parallaxes ? Kid Chaos vient de l'inventer et seul Lionheart soutient la comparaison. Certes les graphismes sont inférieurs à ceux d'un Su-

bleu, une fourmi ninja ou même un poisson James Bond. Les animations du sprite sont d'ailleurs relativement pauvres, ce qui contribue à le décrédibiliser. Les musiques sont quant à elles dans la lignée des Lotus, c'est à dire très dance, tout comme le système de jeu qui comprend encore les habituels passwords après chaque épreuve terminale. En bref, ce Sonic nouvelle formule n'a pas le pimpant du modèle mais par contre, il possède toute son efficacité. Après quelques parties faciles (le premier monde se passe aisément), Kid Chaos révèle un challenge à la hauteur des spécialistes du genre. Les moins habitués risquent fort de devoir attendre la parution des passwords dans la rubrique soluces et les autres vont en baver, foi de testeur ! ■

Thierry Falcoz

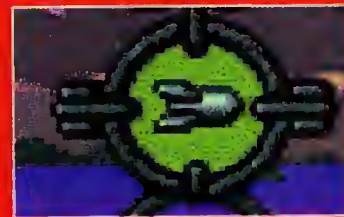


▲ Pas de pitié ! La chasse est ouverte, à mort les lapins !



## Les bonus

Les bonus sont essentiels pour terminer les niveaux les plus difficiles. Mais il faut dans la plupart des cas les chercher dans les endroits les plus inaccessibles et faire preuve de véritables dons pour les acrobaties aériennes et la plongée sous-marine.



## L'avis de Thierry



Si Sonic n'a pas fini d'inspirer l'univers du jeu de plateforme sur Amiga, il est pour l'instant difficile de trouver mieux que Kid Chaos. Une animation aussi souple que rapide (le mot est faible) sans que les graphismes en pâtissent, des ennemis et des pièges (sadiques) très variés, une maniabilité basée sur la maîtrise de l'inertie du personnage, un rythme infernal... Sur 500 comme sur 1200, Kid Chaos n'a rien à envier à son partenaire hérisson... son look peut être.

# 87%

Graphisme	15
Son	15
Animation	18
Durée de vie	17



- Animation rapide.
- Gestion inertie

- Perso peu attractif.
- Manque d'éclat.
- Très difficile dès le second monde

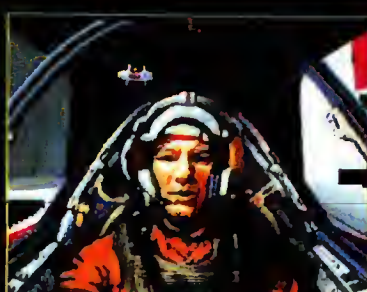


### A r c a d e

Environ 250 francs.  
Support : disquette.

Technique : Amiga 500, 600, 1200 (et bientôt CD32) avec 1 Mo et un joystick





# REBEL ASSAULT

## Que la Force soit !

Le Macintosh rime décidément avec multimédia.

D'un autre côté, Lucas Arts symbiose à mort avec *Star Wars*.

Ce savant mélange nous offre enfin une production digne du support laser !

**L**e phénomène de *La Guerre des étoiles* continue à faire parler de lui, avec comme toile de fond les prochains films de George Lucas (prévus pour la fin du second millénaire). De son côté, Lucas Arts perpétue la légende sur tous les supports, avec cette fois-ci un merveilleux jeu d'action sur CD-Rom Mac. Vous y jouerez le rôle d'un jeune pilote de l'Alliance rebelle, engagée dans une lutte à mort avec les forces de l'Empire.

### Un vrai régal...

Le jeu se déroule un peu comme un film interactif ! Si le scénario est totalement linéaire, vous avez cependant la main à certains moments pour prouver votre valeur. Il s'agit alors de phases d'action aussi diverses que sympathiques, parsemées de codes pour ne pas recommencer le jeu au tout début. Leur difficulté est assez variable, surtout aux vues de votre moyen de contrôle (manette, souris ou clavier). La diversité de ces phases est un véritable régal. Vous



▲ Essayez de suivre votre capitaine à travers une succession de canyons, sans prendre trop de dégâts.

aurez ainsi des scènes où vous dirigerez votre vaisseau dans un canyon ou dans un champ d'astéroïdes, vue de derrière votre appareil. Dans d'autres phases, vous devrez détruire des ennemis apparaissant sous votre vaisseau, selon un angle de vue du genre satellite. Dans d'autres phases

encore, vous dirigerez votre pilote dans un dédale de couloirs, infestés de soldats de l'Empire, votre pistolet laser étant votre seule chance de survie... Entre chacun de ces jeux, vous aurez droit à des scènes

### ACCROCHEZ-VOUS !



En persévérant, vous arriverez à voir des scènes superbes.



### Ils sont tous là !

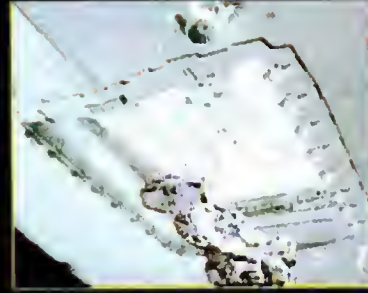


Tous les intervenants des films sont présents, comme ici ces gardes impériaux qui ne constituent pas vraiment un obstacle insurmontable.

### Un monde fait de violence et d'action

cinématiques ou des dialogues se déroulant comme autant de moments forts d'un film à grand spectacle. Tout le jeu est en anglais bien sûr, mais il faut bien dire que les dialogues sont assez succints. Ils sont surtout présents pour parfaire l'environnement sonore exceptionnel. Les bruitages et les musiques, composées par John Williams, plongent en effet le joueur dans un monde futuriste fait de violence et d'action. Les





## Il faut éliminer



Voici une des missions qui vous attend : il faut détruire ce canon !



▲ Vous le reconnaissez ? L'atmosphère de ce contrôle stellaire de l'Empire constituera encore une de vos périlleuses missions !

graphismes sont d'excellente qualité, mais la particularité du produit vient de la possibilité de l'adapter à la perfection sur votre Mac. Des options permettent de régler la taille de l'écran, de n'afficher qu'une ligne sur deux, d'élargir l'écran de jeu... Tout ceci permet d'optimiser la

vitesse du jeu et des animations, une option sert même à déterminer votre configuration idéale. Dans un genre différent, le joueur pourra régler le niveau de difficulté du jeu ou choisir le joystick pour diriger son personnage. ■

Didier Latil

## Walker on the wild side



C'est sans aucun doute les machines les plus célèbres de la trilogie de Lucas. Sur Yavine, vous devrez en effet affronter les fameux walkers...

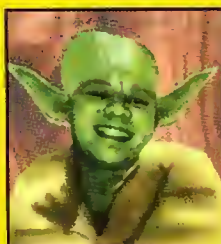
## Kézako

D'ici quelques semaines, vous aurez le plaisir de découvrir sur PC et Mac un screensaver basé sur La Guerre des étoiles. Outre une petite encyclopédie du phénomène Star Wars, vous retrouverez des tonnes d'animations, d'écrans ou de bruitages que vous pourrez incorporer comme toile de fond à votre System 7 ou à Windows. De quoi amuser un peu votre machine...



Un peu trop facile, surtout avec les codes et les sauvegardes ! Heureusement, au clavier c'est injouable et à la souris, c'est limite !

## L'avis de Didier



Lucas Arts prouve avec *Rebel Assault*, que le Mac est capable, au même titre que le PC, de fournir à ses utilisateurs un jeu de très grande qualité. La réalisation est une des toutes meilleures sur cette machine et le jeu a été pensé intelligemment pour s'adapter sur n'importe quel Mac haut de gamme (à base de 68040, avec 8 Mo de Ram, couleurs, CD double vitesse...). Je conseille vivement un joystick pour apprécier pleinement ce jeu d'action incroyable.

# 88%

Graphisme	17
Son	19
Animation	17
Durée de vie	12



- Scènes cinématiques superbes
- Ambiance Star Wars fidèle
- Variété des phases

- Voix américaines
- Jouabilité discutable à la souris.
- Durée de vie courte

## Jeu d'action

Environ 450 francs.  
Support : CD-Rom.



Technique : LC III ou plus, système 7 minimum, CD Rom double vitesse, écran couleur, joystick.



# ALIEN LEGACY

## Allô ! La Terre ?

**Une fois de plus la Terre s'est fait agressée par des extraterrestres. Le seul espoir des humains réside dans un vaisseau colonisateur qui explore l'espace depuis des années. Mais les ennuis attendent les joyeux colons !**

**E**n 2119, alors qu'une guerre interstellaire fait rage dans le système solaire, le vaisseau colonisateur Calypso part pour le système Beta Caeli située à 55 années lumières de la Terre. Un voyage sans problème amène le vaisseau vers sa nouvelle patrie. L'équipage se réveille de son sommeil cryogénique pour apprendre avec joie, qu'en théorie il ne seront pas les premiers terriens sur place. En effet un second vaisseau plus rapide que le Calypso, le Tantalus, doit être sur place depuis déjà 20 ans. Problème, hormis des ruines, les colons du Calypso ne trouvent rien. Que s'est-il passé ?

Alien Legacy comporte trois phases distinctes. La colonisation avec l'aménagement des ressources des planètes, La recherche technologique et l'exploration des nouveaux territoires. Impossible de dire si

c'est un jeu de gestion ou d'aventure. En effet, bien que vous deviez organiser votre production et gérer vos hommes, il vous faudra également résoudre l'énigme de la disparition du Tantalus, ce qui vous lancera dans de nouvelles aventures. Au départ, vous possédez déjà un site de colonisation sur la planète principale du

### Encore plus d'exploration et plus d'aventure

secteur. Votre vaisseau porteur, le Calypso, possède des ressources emmenées pour le voyage. Le développement des installations dépend des ressources disponibles car chaque bâtiment consomme des ressources pour la construction et pour



▲ Au cours des missions d'exploration vous trouverez des indices sur ce que le Tantalus est devenue.



▲ L'ordinateur du capitaine garde une trace de tous les messages du jeu. Il vous indique les missions à effectuer pour progresser dans l'aventure.

les hommes se reproduisent, et les robots sont fabriqués par les industries. Au total, la production des bâtiments, la production et la consommation des ressources, tout est lié. Il faut trouver un équilibre pour avoir des colonies rentables, celles qui produiront plus de ressources qu'elles n'en consomment. De plus l'équilibre devra être réajusté régulièrement, car avec les recherches technologiques, vous rendrez les bâtiments plus productifs.

### Gros consommateurs

La recherche est liée aux laboratoires existants dans les colonies. Ceux-ci produisent des points de développement dans six branches scientifiques différentes. Lorsque une invention est prête, vous pouvez passer en phase de recherche appliquée. À ce moment, chaque invention nécessite des points dans plusieurs branches scientifiques. Si vous ne les possédez pas, il faudra les produire avec les laboratoires. Attention, ceux-ci sont de gros consommateurs de ressources.

Avec les vaisseaux à votre disposition et ceux que vous produirez pour augmenter votre flotte spatiale (vous commencez avec cinq vaisseaux, vous pouvez en avoir jusqu'à 150), vous aurez plusieurs missions

### Kézako

Ça y est, l'espace est à la mode. Depuis six mois, c'est le déluge. Master of Orion de Microprose, Outpost de Sierra, Alien Legacy encore de Sierra, Reunion de Grand Slam, Dune 2 de Virgin, Battle Isle 2 de Bluebyte. À venir encore Star Reach d'Interplay, Command & Conquer de Westwood. C'est le délire et je suis ravi. Généralement tous ces jeux sont à la fois gestion et aventure ce qui leur donne une durée de vie exceptionnelle : vous en avez au moins pour 50 à 100 heures de jeu, ce qui amortit l'achat.



▲ Avec cet écran vous avez une vue d'ensemble de la gestion des ressources de toutes vos colonies terrestres ou spatiales.



▲ Une liste complète des vaisseaux avec leurs missions est accessible à tous moments.





▲ Avant d'atterrir, enclenchez le radar. Il consomme de l'énergie mais vous évite de trop chercher pour trouver des indices.



▲ La recherche dépend principalement des points de technologie produits par les laboratoires.



▲ Cette carte spatiale est utile pour optimiser la consommation en carburant lors des trajets des vaisseaux.

possibles. Les plus simples sont celles de transport, afin d'amener des ressources à vos colonies. L'exploration est vitale pour votre développement et pour la partie aventure du jeu. Il existe une quarantaine de planète dans le système que vous de-

## Objectif, le système Beta !

vez explorer au fur et à mesure. Au début, toutes ne sont pas accessibles car les vaisseaux ne possèdent pas une grande autonomie. Pour une exploration efficace, le meilleur moyen est d'envoyer un vaisseau vers une planète, le munir d'énergie et de construire une base spatiale en arrivant. En

effet, les colonies peuvent être spatiales. Ensuite, vous possédez une base d'action pour explorer à souhait la planète. La phase exploration ressemble à une phase arcade, puisque vous dirigez votre vaisseau dans un décor 3D dans lequel vous pouvez collecter des informations, ramasser des ressources, ou détruire avec vos lasers et vos bombes ce qui se trouve à portée. En trouvant des informations sur le Tantalus, vous découvrirez une histoire fantastique faisant intervenir plusieurs races extraterrestres. Sans mentir, le scénario est fantastique et il arrive d'oublier la partie gestion pour se consacrer uniquement à la partie aventure. Ce serait un tord car sans les ressources nécessaires, plus d'exploration et plus d'aventure. ■

Yann Renouard



▲ Une colonie déjà évoluée : des bâtiments de niveau technologique trois sont présents.



▲ L'écran de gestion des colonies, avec sa barre de ressources en bas de l'écran.

## L'avis de Yann



Voici un jeu très bien ficelé. Les fans de Sim City ne seront pas déçus et ceux qui préfèrent l'aventure découvriront un bon scénario. Un seul reproche, au bout d'un moment la gestion devient délicate du fait du grand nombre de paramètres, mais pour certains cela sera un charme de plus. Au final, j'ai déjà passé deux nuits sur Alien Legacy, et je compte bien le finir, mais vue les derniers rebondissements du scénario, cela risque d'être assez long.



▲ Si vous manquez d'énergie, un seul moyen : partir avec un vaisseau en chercher sur une planète.

# 86%

Graphisme	15
Son	13
Animation	16
Durée de vie	17



- Un excellent scénario.
- Gestion intéressante des colonies
- VF prévue.

- Interfaces de gestion parfois insuffisantes.
- Graphismes sobres.

## Aventure

Environ 450 francs.  
Support : Disquette.

Technique : Nécessite un PC 386 minimum avec 6 Mo de libre sur le disque dur





# BATTLE BUGS

## Un jeu plein de bugs

**Ne vous affolez pas : le sous-titre de ce wargame ne signifie pas que le jeu plante sans arrêt mais qu'il est bourré de cafards et autres insectes qui se livrent des batailles sans merci pour le contrôle d'une tranche de pizza ou un reste de frites.**



▲ Le choix des options se fait à l'intérieur de la fourmilière.

**E**n tant que général du camp vert, mes ordres étaient de défendre l'objectif H-22, soit une tranche de pizza égarée sur une table. Je devais également prendre possession de l'objectif T-73, c'est-à-dire un reste de hamburger défendu par le camp rouge. La tâche était ardue... Les rouges alignaient cinq fantassins fourmis rouges, trois cafards, deux mantes religieuses, une guêpe et un redoutable scarabée rhinocéros. De mon côté, je ne disposais que de quatre fourmis, trois ca-

fards, une abeille et trois sauterelles. Dès le début du combat, l'ennemi d'une force supérieure avance vers mon côté de la table pour prendre d'assaut la tranche de pizza. Mon seul atout, la mobilité. Je vois

### Des cafards pétoueurs lâchent des gaz aphisants

la brèche dans le système rouge et je fonc. Seules deux fourmis rouges défendent le reste du hamburger. J'attends que les troupes surpuissantes mais très lentes de l'ennemi sont assez éloignées de leur positions de départ puis je lance mon bataillon de sauterelles et l'abeille à l'assaut du hamburger. Les sauterelles passent la ligne ennemie d'un gigantesque saut tandis que l'abeille, qui a pris de l'altitude, suit le même chemin. A ce moment, la guêpe très rapide arrive sur mon rideau défensif. Seule, elle ne peut venir à bout

des fourmis et des cafards qui lui sautent dessus. En trois bonds, les sauterelles ont atteint l'objectif bientôt rejoint par l'abeille. Un combat inégal s'ensuit. Le gros des forces ennemies est trop loin pour prêter secours aux malheureuses fourmis ou pour espérer atteindre rapidement la tranche de pizza. Après avoir défilé les fourmis, les sauterelles hissent le drapeau sur le hamburger... La victoire est nôtre !

### Y'a du Baygon dans l'air

Voilà à quoi ressemble les combats que vous livrez à travers de nombreux niveaux dans ce jeu mi-wargame, mi-action qui oppose deux camps d'insectes. Au début du jeu, vous pouvez soit choisir un des nombreux tableaux disponibles (il y en a plus de cinquante) soit partir en campagne pour les enchaîner. Pour chaque tableau, vous aurez droit à un briefing pendant lequel le général vous indiquera avec un voix nasillarde quel est votre objectif. Il implique la plupart du temps la prise de nourriture, sa défense ou l'élimination des

ennemis. Commencent alors les choses sérieuses. Les bestioles dont vous disposez sont prédéfinies par le scénario de la bataille. L'interface qui vous permet de donner des ordres à vos petites troupes est très simple et très complète. En cliquant sur l'insecte, une série d'icônes vous permet d'accéder à tous les ordres possibles : aller à tel endroit, suivre tel insecte (et l'attaquer si c'est un ennemi), couvrir telle zone, lancer un projectile, faire tout cela en marchant ou en volant... Lorsque vous donnez des ordres, le temps arrête de s'écouler (dans le jeu... C'est pas la quatrième dimension), ce qui vous donne le temps de réfléchir. Vous pouvez même l'arrêter tout seul pour changer vos ordres en fonction de l'évolution de la bataille. Chaque insecte possède deux caractéristiques de combat et de défense et deux jauges : une de points de vie et l'autre d'énergie. L'énergie est dépensée par certains insectes qui ont des pouvoirs spéciaux comme le saut, le vol ou des armes secrètes. La vitesse de déplacement est également variable selon l'espèce et la



▲ Une seule fourmi bien équipée peut venir à bout de trois araignées sans problème.





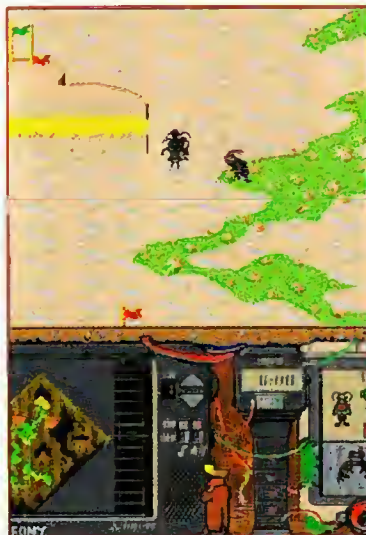
▲ Un combat épique entre deux lucioles et une mante religieuse pour le contrôle d'une tranche de pizza.

surface rencontrée. Une puce d'eau est très lente sur terre, mais très rapide sur l'eau. À vous d'exploiter ses capacités de déplacement grâce à une flaque de jus d'orange ou de lait. Certains insectes peuvent même lancer des projectiles comme des bombes, des gaz, des bouts de fromages ou des cailloux. Certains peuvent être utilisés de façon plus intéressante dans certaines conditions. Ainsi, un caillou fera plus de mal à un ennemi s'il est jeté d'une position haute. Si vous disposez d'une fourmi qui possède un ou deux cailloux, n'hésitez pas à la faire monter sur la boîte de corn flakes. Elle sera redoutablement efficace.

Lorsque vous aurez accompli les objectifs d'un niveau, vous passerez au suivant (et gagnerez peut-être une médaille). Mais

## Des looks à la James Bond

pas de panique... Si vous vous faites exploser quatre ou cinq fois de suite sur le même niveau, le programme vous proposera de passer au combat suivant, histoire d'éviter de faire un caca nerveux et de balancer le fer à repasser dans l'écran. Tout au long du jeu, vous aurez droit à une petite musique d'ambiance (crispante au bout d'un moment) qui vous accompagnera. Il y a aussi des tas de bruits d'explosions de combat, de pets (amis du bon goût, bonjour) qui correspondent au pouvoir de « gaz asphyxiants » de certains insectes et autres gâteries



▲ Une seule lutte sans merci entre trois cafards pour le contrôle d'un beau sandwich.

Ce qui est vraiment sympa avec ce soft ce sont ses animations et surtout ses graphismes. Les insectes que vous dirigez ne ressemblent que de très loin aux vrais insectes... Ils sont tous grimés de façon à ressembler à des humains. Par exemple, les moustiques ont des casques de cuir et des lunettes d'aviateur, les commandants ont des fringues de généraux, les cafards ressemblent à des fantassins en armure de combat, les guêpes ont un look à la James Bond, etc. Bien entendu, lorsque le combat commence, tout ce petit monde bouge. Les abeilles prennent leur vol, les fourmis se mettent à marcher au pas, les



La puce assassin reste tout d'abord assez discrète avant d'assommer tous ses adversaires.



La sauterelle possède une bonne attaque, une très mauvaise défense mais se déplace très vite.



La punaise d'eau se déplace très rapidement dès qu'elle trouve une flaque d'un liquide quelconque.



Tous les commandants rajoutent des bonus en attaque et en défense aux unités qui se trouvent autour d'eux.

## Les troupes en présence



La fourmi est le fantassin de base. Elle peut lancer des projectiles.



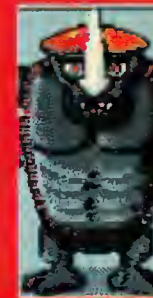
La guêpe est le plus puissant des insectes volants.



La mante religieuse est très lente mais d'une puissance offensive et défensive remarquable.



Le moustique est très rapide, il pique aussi très fort, peut larguer des bombes, mais un seul coup peut en venir à bout.



Le scarabée rhinocéros est le plus puissant de tous les insectes. Ses coups sont dévastateurs et son armure blindée.



L'araignée se déplace vite, a un bon facteur de combat et peut s'attaquer à plusieurs fourmis en même temps grâce à ses nombreuses pattes.

puces sautent, les araignées balancent leurs pattes, les sauterelles font des bonds... Non seulement c'est rigolo, beau, mais en plus cela bouge en SVGA. Pour ceux qui en veulent toujours plus, le jeu permet même à deux adversaires humains de s'affronter... J'en reprends ! ■

Olivier Canou

PROMO ! 10 CDROMs pour seulement 299 F

Pack de 10 CDROMs Vol. 1 .....299 TTC

PC Karaoke classics, Time man of the year, PC animation festival, Sierra's King Quest V, World Atlas, World Fact Book, Stellar 7, Doom: Episode One, Best of Media Clips.

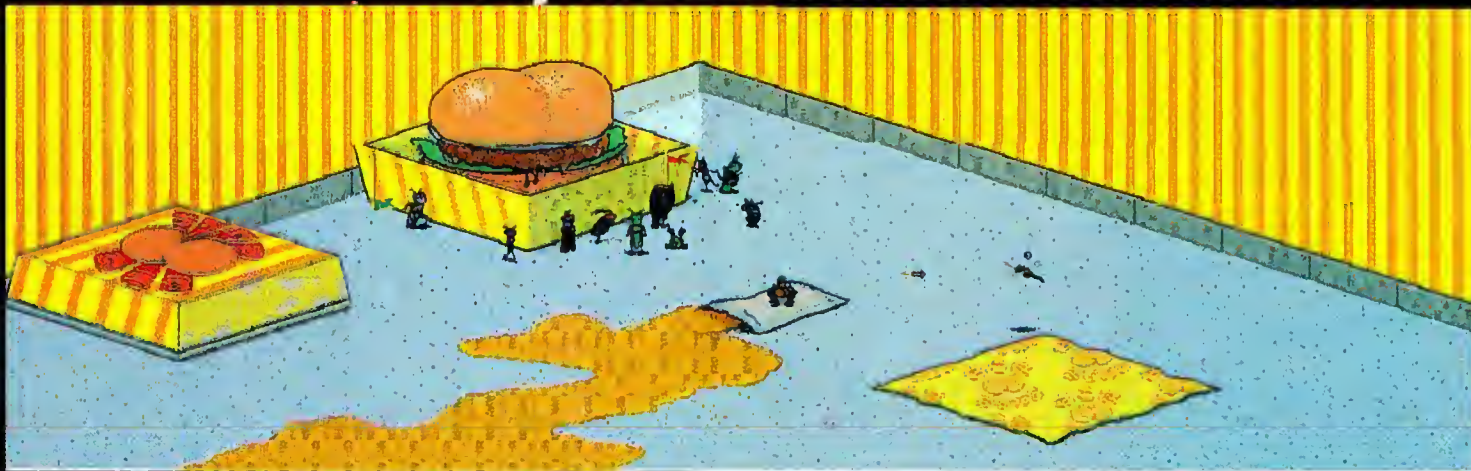
Pack de 10 CDROMs Vol. 2 .....299 TTC

Microsoft's Multimedia Jumpstart, Rock Rapp'n Roll from Paramount, Sherlock Holmes, Paramount Movie Select, PC Karaoke family fun, Space Quest 4, Home Medical Advisor, Arts & Letters Warbirds, Fantasia's 2000 Fontes, Battle Chess Enhanced for CD ROM.

Vol 2 sera disponible début septembre. Réservez le dès aujourd'hui. Frais de port et d'emballage: 50 F par pack de 10 CD.

DoubleDisk 19 rue des Oiseaux 91130 Ris-Orangis  
Tél/Fax: (16 1) 69 06 80 15





## Champ de bataille

Tandis qu'un cafard attaque à la grenade, pour sonner l'ennemi, les sauterelles se lancent à l'attaque. Pour distraire le scarabée rhino monstrueux, une petite puce se sacrifie héroïquement en espérant faire gagner un peu de temps aux sauterelles. L'araignée reste en réserve tandis que le moustique resté en arrière jusqu'ici se lance à l'assaut en se préparant à lâcher les trois bombes dont il dispose sur les renforts ennemis.



▲ Au fur et à mesure de vos victoires, la reine vous remet des décorations.



▲ Au début de chaque bataille, le général en chef présente les différents objectifs à ses troupes.



◀ C'est ce que les militaires appellent une prise sandwich.

## L'avis d'Olivier



Je n'avais pas entendu parlé de ce jeu avant de le voir tourner. Ordinairement, les jeux dont on entend pas parler avant leur sortie ne sont pas des foudres de guerre. Et bien, là si ! Battle Bugs est non seulement drôle, bien réalisé et doté d'une bonne interface, mais en plus c'est un très bon wargame/jeu de réflexion où il faut tirer au mieux partie des caractéristiques de ses troupes pour remporter la victoire. Mon seul regret : l'absence d'éditeur de batailles...

# 89%

Graphisme	15
Son	13
Animation	15
Durée de vie	15



- L'humour.
- Les tranches des insectes
- L'interface
- Mode deux joueurs.

■ Y'en a pas.



**B o l o**  
Environ 400 francs.  
Support : disquette.



Technique : 386 minimum, toutes cartes sonores.



# Offrez des vacances à votre Macintosh...

**Avec Univers Micro N°1 spécial Macintosh découvrez tous les meilleurs programmes ludiques qui feront de votre Mac une incontournable machine de loisir !**

Univers Micro  
**Mac Fun**  
Univers Micro n°1 Juillet/Août/Septembre

**Faites-vous plaisir avec votre Mac**

Matériel  
Musique  
Multimédia  
Programmation  
Communication  
mais aussi...

11 Fns - 200 Fb - 7095 Can  
M 2250 - 1 - 35,00 F - RD  
35 F

Educatif	Culture	Jeux	Graphisme

Le **plaisir** sur Mac, ce sont bien évidemment les **jeux** mais également les **éducatifs**, la **communication**, les **multimédias**. C'est tout ce qui vous aide dans votre **créativité** : **graphisme** et **musique** par exemple... Mais aussi **programmation** et **multimédia** ! Enfin, c'est le **savoir**, la **culture** se cachant dans les CD Rom... Découvrez tout cela dans **Mac Fun** !

**UNIVERS MICRO N°1 - MAC FUN - 35 F**  
**Disponible dans tous les kiosques !**



# POWERS KINGDOM

## Le Japon sauce AD&D

**Qui eut cru que l'un des meilleurs jeux 3DO soit un japonais après Ultraman et Tetsujin ?!**

**C**omme quoi il ne faut pas se fier aux apparences : en voyant Stéphane y jouer, un rire étouffé et mal contrôlé a bien failli me laisser sur le carreau. Un coup d'œil rapide sur Powers Kingdom est en effet un excellent moyen de se déridier : un personnage à la Nono le petit robot (ndlr : les références culturelles de Thierry ne cesseront jamais de nous étonner) : des ennemis à grosse tête et petit corps, aussi ridicules qu'incongrus (chiens à bec de perroquet, squelettes déguisés en footballeur américain...), des effets de zoom dignes de la Super Nintendo, et une tonne de menus entièrement en japonais.

### Il faut éliminer !

Avec un peu de patience, le jeu commence à distiller un petit parfum de séduction particulièrement tenace (la preuve : Yann y a joué quatre jours non stop pour le finir). Le but se résume à éliminer les troupes maléfiques créées par Azraël sur tous les territoires d'un royaume quelconque. Vous commencez par tirer le gardien guerrier hors de son temple, ce dernier s'empresse alors de réveiller son alter ego magicien. Les deux se dirigent d'un pas décidé sur un territoire désertique peuplé d'ennemis. Les décors sont très variés : désert, forêt, temple, mine, mondes



▲ Vous choisissez votre configuration d'attaque avec ce tableau.



▲ Les deux gardiens de fin possèdent des boîtes secrètes.



▲ Le petit bout de casque rouge qui dépasse... c'est celui de votre guerrier, enfin, c'était...

fantasmagoriques ou aquatiques... En fausse 3D avec certains éléments digitalisés, d'autres en images de synthèse, les graphismes ne sont pas particulièrement beaux. Ils ont toutefois le mérite d'être peu commun. Le jeu alterne les phases d'exploration (vous avez un plan avec des points jaunes qui indiquent les coffres et des rouges pour les ennemis) et les phases de combat. Les combats fonctionnent par tour de jeu. Lorsque vous approchez d'un squelette, ce dernier doit vous repérer pour que vous adoptiez la formation d'attaque pré-définie. Le squelette, comme vos personnages, possède un nombre de mouvements précis (cinq en moyenne), ce dernier

**Excellent pour se déridier !**

doit être à côté d'un de vos gardiens pour attaquer. D'autres peuvent nuire à distance avec des sorts ou des armes de jet. Au départ, votre magot possède un sort d'attaque (l'arc-en-ciel de la mort) et un de guérison, tandis que votre guerrier se contente d'une simple attaque de proximité. Leurs pouvoirs et leurs points de vie ne cessent d'augmenter avec l'expérience et vous dirigerez vite de véritables machines à tuer ! Le jeu recèle d'astuces et de stratégies et le seul véritable reproche concerne les textes en japonais. ■

Thierry Falcoz



▲ Une magnifique photo d'écran, vous ne trouvez pas ?



▲ Votre magicien ne peut guérir plus de 200 points de dégât.



▲ Attention ! N'utilisez une potion de guérison qu'après avoir porté une attaque, sinon vous perdez votre tour.



▲ De nombreux magiques vous permettent d'acheter des sorts de guérison (HP + 100, HP + 200) et des sorts d'attaque.

### L'avis de Thierry



*Powers Kingdom ne brille pas au premier contact visuel. Après 30 minutes de jeu et lorsque l'essentiel des menus japonais est assimilé, le jeu devient franchement passionnant. Chaque personnage (vous pouvez en diriger jusqu'à cinq) possède ses propres caractéristiques et chacun a son utilité. Les combats deviennent vite une succession de petits défis stratégiques des plus motivants. Si le japonais ne vous effraie pas, n'hésitez pas !*

# 82%

Graphisme	15
Son	16
Animation	14
Durée de vie	16



- Nouveaux personnages
- Importance du côté tactique
  - Concept original
  - Musiques entraînantes

■ Textes en japonais.

### Jeu de rôle

Environ 600 francs.  
Support : CD-Rom.

Technique : Une 3DO, un padle et un dictionnaire japonais/français







# REVENEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX CD ROM D'OCCASION (30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

7, rue des Ecoles  
75005 PARIS  
☎ (1) 43 290 290 +  
Lundi de 14 h à 19 h  
Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop  
Métro : Maubert Mutualité  
RER : Luxembourg/St Michel  
BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert

25, av. de la Division Lederc  
N 20 - 92160 ANTONY  
☎ (1) 46.665.666 +  
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h  
• TRAIN : Orlyval  
• RER : Antony  
• BUS : 197 297 395 APTX  
• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

**SCORE GAMES**  
LA VIDEO PASSION  
**OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H**  
• Lundi de 14 h à 19 h  
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h  
• Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne  
• Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

37, Cours Guynemer  
60200 COMPIEGNE  
☎ 44.20.52.52

42, rue de Paris  
78100 ST GERMAIN EN LAYE  
☎ (1) 30 61 47 47 -  
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h  
• RER : St Germain en Laye  
• A 200 m du RER

**OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H**

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

## MEGA CD

(+ DE 250 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 François (occasion) 990 F CDX PRO (neuf) 249 F  
**Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :**  
OAO AVENGER 99 F BATMAN RETURN 249 F SHERLOCK HOLMES 279 F  
ARI ARM (JAP) 149 F INXS 249 F SHERLOCK HOLMES II 279 F  
URAI (JAP) 149 F JAGUAR XJ 220 249 F SILPHED 279 F  
RNEST EVANS (JAP) 149 F KRIS KROSS 249 F SONIC 279 F  
JUNKY HORROR BAND (JAP) 149 F PRINCE OF PERSIA 249 F WONDER OOG 279 F  
JEANY NOVA 149 F AFTER BURNER III 279 F WNT RAGE IN THE CAGE 279 F  
OL FEACE (JAP) 149 F CHUCK ROCK II 279 F ORACULA 279 F  
VOLFHILD (JAP) 149 F FINAL FIGHT 279 F ECCO LE GAUPHIN 279 F  
LACK HOLE ASSAULT 199 F PUGGY 279 F THUNDERHAWK 279 F  
TIME GAL (JAP) 199 F

**Exemple de prix (JEUX NEUFS) :**  
ATTLE CORPS 399 F VIKEN MYSTER MANSION 399 F NHL HOCKEY 94 449 F  
ORACULA 449 F AMAZING SPIDERMAN 449 F STAR WAR 449 F  
AD DOG MAC CREE 2(US) 449 F BILL WALSH FOOTBALL 449 F TOMCAT ALLEY 449 F  
MEGARACE 449 F OUNE 449 F TERMINATOR 449 F  
NOTHER WORLD 349 F FIFA SOCCER 449 F LETHAL ENFORCERS (+ pistolet) 449 F  
MICROCOSM 399 F GROUND ZERO TEXAS 449 F NIGHT TRAP 12 CD 449 F  
MORTAL KOMBAT 399 F JURASSIC PARK 449 F

## NEO-GEO

+ DE 300 JEUX DISPONIBLES  
LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

CONSOL\* NEO-GEO 1490 F  
Mémoire Card\* 159 F MANETTE 499 F  
**Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :**  
CYBER LIP 299 F FATAL FURY 399 F STELLAR 7 549 F  
GHOST PILOT 299 F TOP PLAYER GOLF 399 F FATAL FURY 2 599 F  
WAM 75 299 F WORLD HEROES 399 F SUPER SIDEKICK 699 F  
RISING HERO 299 F ART OF FIGHTING 499 F SAMOURAI SHODOWN 990 F  
**Exemple de prix (JEUX NEUFS ATTENUÉS) :**  
AGRESSORS OF DARK KOMBAT TEL AERO FIGHTER 2 TEL CONSOL\* NEO-GEO TEL

## OVERGAME™ MACHINE CX

La puissance de l'arcade dans la paume de votre main !!!

Elue meilleure console d'arcade par les magazines de jeux vidéo !  
Plus de 50 jeux d'arcade disponibles à la location et à la vente ...



1590 F

## 3 DO

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES (neufs et occasions)

CONSOL\* 3 DO (version PAL) + 2 jeux TEL  
PISTOLET 3 DO 399 F MANETTE SUPPL. 399 F  
**Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :**  
JOHN MADDEN FOOTBALL 199 F MAO DOG MAC CREE 279 F STELLAR 7 279 F  
ORAGON'S LAIR 279 F NIGHT TRAP 279 F SUPER WING COMMANDER 279 F  
ESCAPE FROM MONSTER MANDR 279 F OUT OF THIS WORLD 279 F TOTAL ECLIPSE 279 F  
INCREDIBLE MACHINE 279 F PEEBLE BEACH GOLF 279 F TWISTED 279 F  
LEMMINGS 279 F SEWER SHARK 279 F  
**Exemple de prix (JEUX NEUFS) :**  
ALONE IN THE DARK TEL FIREBALL TEL JURASSIC PARK 375 F  
BALL Z TEL MICROCOSM TEL ROAD RASH 375 F  
DEMOLITION MAN TEL ULTRAMAN (JAP) TEL MEGARACE 399 F  
DOCTOR NAUZER (JAP) TEL WACKY RACE (JAP) TEL WHO SHOT JOHNNY ROCK 399 F  
FIFA SOCCER TEL COWBOY CASINO 375 F  
+ 30 nouveautés attendues en Septembre & Octobre 94

## CD 32

CONSOLE CD 32  
+ 2 JEUX 1490 F

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE 99 F

MANETTE SUPPLÉMENTAIRE 299 F  
**Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :**  
ARABIAN NIGHT 99 F BUBBA'N STIX 159 F MORPH 159 F  
CHUCK ROCK 99 F CAPTIVE 2 LIBERATION 159 F NIGEL MANSSELL 159 F  
ALFRED CHICKEN 139 F CHUCK ROCK 2 159 F OVERKILL & LUNAR 159 F  
O. GENERATION 139 F DANGEROUS STREET 159 F PINBALL FANTASIES 159 F  
SENSIBLE SOCCER 139 F DISPOSABLE HERO 159 F PIRATE GOLD 159 F  
TROLLS 139 F LABYRINTHE OF TIME 159 F SEEK & DESTROY 159 F  
WHALE'S VOYAGES 139 F LOTUS TURBO TRILOGY 159 F MICROCOSM 199 F  
**Exemple de prix (JEUX NEUFS) :**  
BRUTAL SPORTS FOOTBALL TEL LAMBORGHINI 249 F LITIL CIVIL 269 F  
ORAGONSTONE TEL MANCHESTER UNITED 249 F UFO 269 F  
BANSHEE 249 F QUICK THUNDER RABBIT 249 F ULTIMATE BODY BLOWS 269 F  
BRUTAL SPORTS 249 F CANNON FODDER 269 F ZOD II 269 F  
GLOBAL EFFECT 249 F LEGACY OF SORASIL 269 F NEIMOALL II 269 F

## JAGUAR

CONSOLE JAGUAR + 1 JEU  
2190 F

MANETTE SUPPLÉMENTAIRE 349 F  
**Exemple de prix :**  
ALIENS VS PREDATOR TEL CLUB DRIVE TEL TEMPEST 2000 349 F  
CHECKERED FLAG 2 TEL CRESCENT GALAXY TEL TINY TRODS TEL  
OINO OQUES TEL RAOEN TEL WOLFESTEIN 30 TEL

## CD ROM PC

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

**Exemple de prix (JEUX NEUFS) :**  
THEME PARK TEL INCA II 349 F BENEATH A STEAL SKY 399 F  
MANCHESTER UNITED 249 F INCREDIBLE MACHINE 349 F CONSPIRACY 399 F  
OSCAR 249 F JOURNEMAN PROJECT 349 F HANDS OF FAITH (STANDARD) 399 F  
CAEMONS GATE 299 F KINGS QUEST VI 349 F KING'S QUEST ANTHOLOGY 399 F  
DESERT STRIKE 299 F LAURA BOW II 349 F LANOS OF LORE 399 F  
ORAGONS PHERE 299 F LEISURE SUIT LARRY VI 349 F QUANTUM GATE 399 F  
INNOCENT 299 F LOST IN TIME 349 F OUT POST (VF) 399 F  
INNOCENT 299 F MORPH MAN 349 F RAVENLOFT 399 F  
JUNGLE STRIKE 299 F POLICE QUEST IV 349 F RISE OF THE ROBOTS 399 F  
MEGARACE 299 F REBEL ASSAULT 349 F SAGA OF ACES 399 F  
MICROCOSM 299 F RETURN TO ZORK 349 F SYNDICATE PLUS 399 F  
OH NO MORE LEMMINGS 299 F SPACE QUEST ANTHOLOGY 349 F WHO SHOT JOHNNY ROCK 399 F  
WORLD CUP USA 94 299 F STARLORD 349 F CRITICAL PATH 429 F  
IRON HELIX (VF) 329 F SUPER STRIKE COMMANDER 349 F HELL CAB 449 F  
BETRAYAL AT KRONOOR 349 F T.F.X. 349 F MYST 449 F  
COMMANCHE 349 F UFO 349 F THE NOROE 449 F  
OUNGON HACK 349 F WORLD OF XEEN 349 F ULTIMA VIII 449 F  
GABRIEL KNIGHT (VF) 349 F DAY OF THE TENTACLE 369 F WRA TH OF THE GOOS 449 F  
GREAT NAVAL BATTLE II 349 F GOBLINS III 369 F 7TH GUEST 449 F  
NEIMOALL II 349 F AL QUAQIM 399 F

GRAND CHOIX DE JEUX CD ROM PC OCCASION  
Téléphonez pour réserver !!!

## CD ROM MAC

**Exemple de prix :**  
THEME PARK TEL GOBLINS 1 349 F GOBLINS 3 349 F  
GABRIEL KNIGHT 349 F GOBLINS 2 349 F LOST IN TIME 399 F

## CDI PHILIPS

LECTEUR CDI PHILIPS TEL  
Un choix de +50 CD pour CDI

## CDX CHARME

RESERVE AUX ADULTES

+ DE 80 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

**Exemple de prix (JEUX NEUFS) :**  
BLOND JUSTICE 249 F 101 SEX POSITION VOL 2 299 F MYSTIC OF ORIENT 349 F  
CALIFORNIA GAY 249 F BUSTY BARES 299 F HIDDEN OBSESSIONS 399 F  
CALIFORNIA DAY DREAMER 249 F MAIN STREET USA 299 F ADVENTURE IN SEWAGE DUTS 449 F  
SIN FULLY YOURS 249 F TRACY I LOVE YOU 299 F DREAM MACHINE 449 F  
EXPOSE 279 F DIGITAL DANCING 349 F NIGHT WATCH INTERACTIF 449 F  
101 SEX POSITION VOL 1 299 F

## JEUX D'OCCASION

Appelez-nous pour connaître les disponibilités !!!

## NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)

vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY •CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable)  
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

## VENTE PAR CORRESPONDANCE

24 / 48 H

LIVRAISON COLISSIMO  
(Commande à Paris exclusivement)

Avec notre CARTE DE FIDELITE  
complète, vous gagnez

300 FRs de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE  
PRESQUE TOUS LES TITRES EN  
NEUF OU EN OCCASION POUR  
TOUTES LES CONSOLES.

N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à  
SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :

MANDAT LETTRE ☐

CHEQUE ☐ CARTE BLEUE ☐

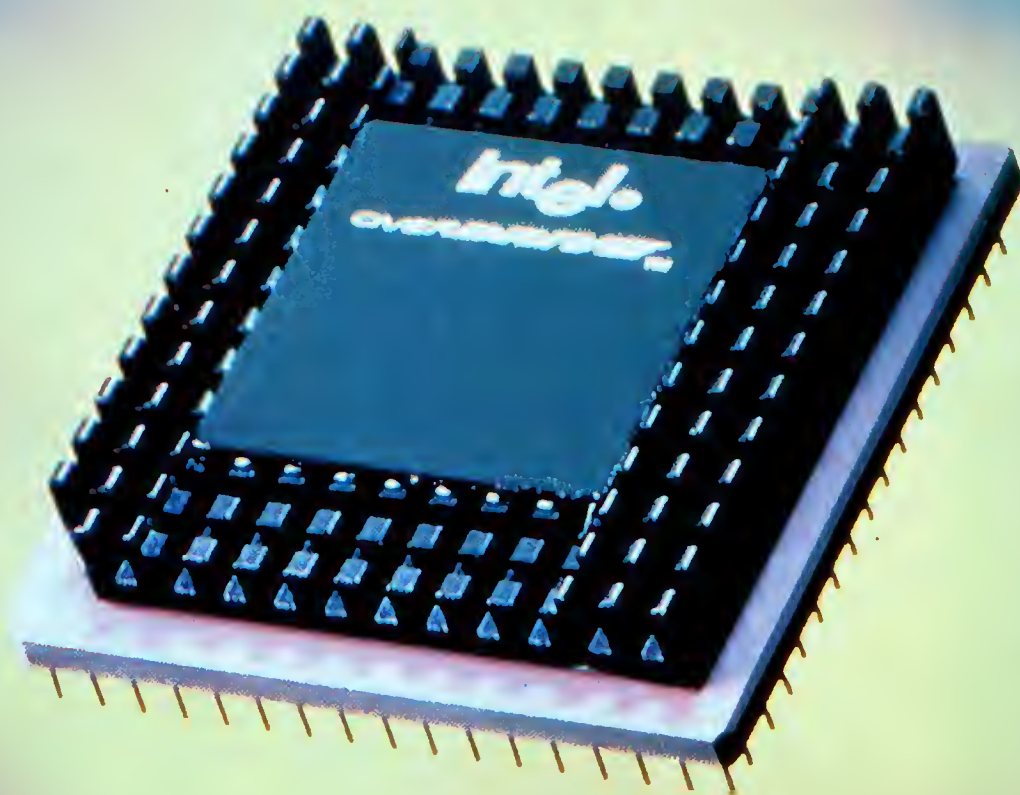
N° | | | | | | | | | |

Date expiration : . . / . .

Signature.....



# PLUS ON ES



**Cet adversaire est programmé pour vous éliminer !**

**Celui**



# PLUS ON



# T DE FOUS...



**veut vous arracher les poumons !**

# CRIT !

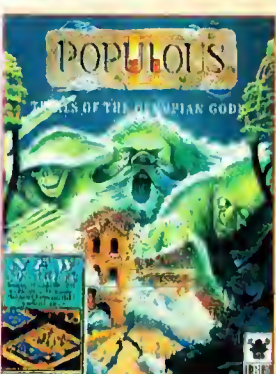
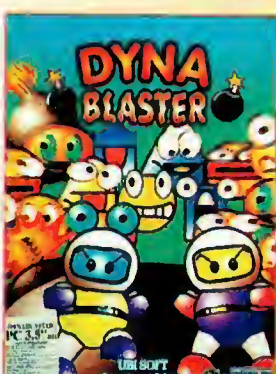
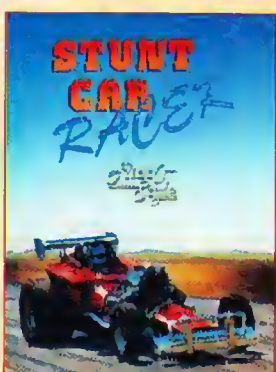
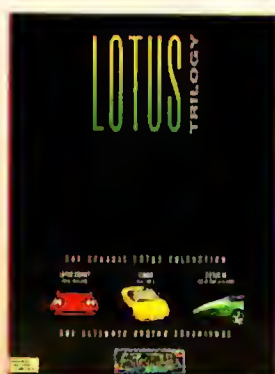
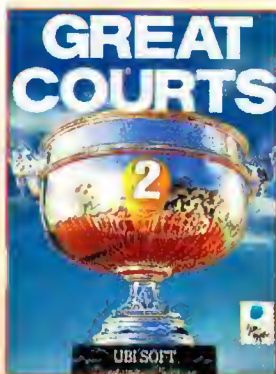
On réduit trop souvent le jeu vidéo à une simple confrontation entre le joueur et l'outil informatique, d'où le cliché du maniaque de micro au visage exsangue et aux yeux exorbités totalement associal, zombifié, et ne vivant qu'à travers ses jeux. Certains s'imaginent mêmes que les fous de jeux vidéo sont des sadiques habillés d'un grand pardessus avec un joystick dissimulé dessous ! Cependant, de très nombreux jeux proposent une option multijoueur. Certains sont même dédiés au jeu en réseau. Ce dossier prouvera aux yeux du monde, s'il en est encore besoin, que le jeu vidéo prend toute sa dimension à plusieurs. Rien ne remplacera jamais un partenaire humain, même un gigapentium à 30 000 MHz !

Un mégatest réalisé  
par Thierry Falcoz.



## LES JEUX SONT FAITS, ET RIEN NE VA PLUS !

Plus ou moins récents, ces quelques jeux sont pour la plupart des modèles de jouabilité : option multijoueur oblige. Jeux d'action, de simulation, de réflexion... sur PC, Amiga et ST. À deux ou à plus, un seul choix s'impose : le vôtre !





# Comment s'équiper pour jouer à plusieurs ?



## Un PC ou un Amiga

Le premier impératif pour jouer à plusieurs est de posséder un ordinateur (ndlr : si, si, c'est pas des blagues !). Sinon vous pouvez toujours vous rabattre sur le Monopoly ou les échecs... Pour jouer en réseau, deux micros au moins doivent être regroupés.

## Un écran ou plusieurs avec un joystick pour chacun

L'écran ou les écrans sont indispensables pour une meilleure appréciation du jeu.

De plus, chaque joueur doit impérativement avoir son propre joystick pour éviter les excuses oiseuses du type : « O.K. t'as gagné mais c'est tout à fait normal, je déteste jouer avec ton joystick ! »

## Un doubleur de joystick

Il se branche sur le port parallèle et permet d'utiliser deux joysticks supplémentaires pour jouer à quatre devant le même écran. Toutefois, les jeux qui proposent cette option sont rares... très, très rares. Ils se comptent sur les doigts d'une main de Yakuza maladroit !

## Un câble null modem RS232

Il permet de relier (et d'une manière très intime) deux ordinateurs entre eux en utilisant les ports séries. Le programme de jeu détecte alors ce cordon ombilical informatique et autorise le jeu à deux ou quatre et parfois même plus.

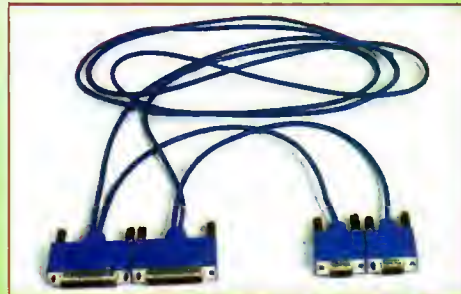


## Un téléphone et un Minitel

Pour faire la peau à ses adversaires sans risquer des représailles, autant mettre de la distance entre eux et vous. Pour cela, rien de tel que le modem pour relier via le téléphone plusieurs ordinateurs, ou le Minitel qui propose de nombreux jeux testés dans ce dossier.

## Les plus

N'oubliez pas non plus les indispensables pizzas, bouteilles de Coca (ou de Pepsi, selon les goûts... faut savoir s'adapter), café à volonté pour les longues nuits de championnat...



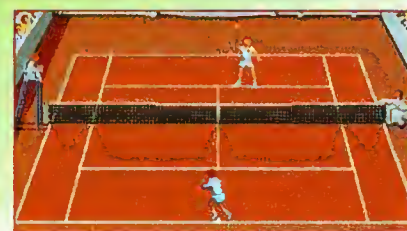
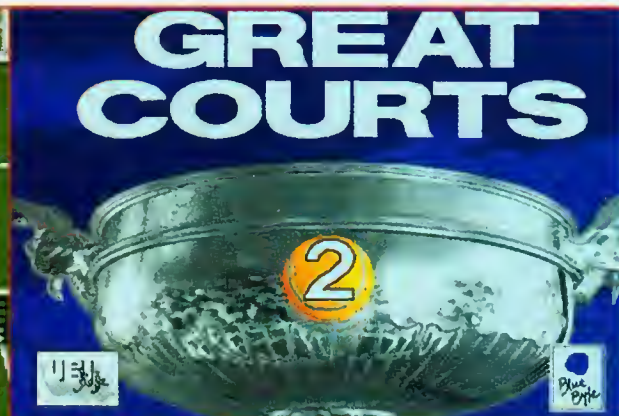
## Pourquoi jouer à plusieurs ?

Beaucoup prétendent que le jeu vidéo isole, ils s'imaginent même qu'il rend asocial. Certains sont même persuadés qu'un jeune passionné par les jeux est le type parfait du futur *serial killer*. Ce dossier risque fort de leur faire sentir l'étendue et le poids de leur erreur... En effet, le nombre croissant de programmes qui proposent une option de jeu en réseau répond à une demande des joueurs. Il prouve également l'intérêt qu'ils leur portent. En fait, un jeu ne prend vraiment toute sa dimension qu'à plusieurs. La raison est simple et tient en deux mots : facteur humain... Il est évident que se mesurer à un être de chair et de sang est plus motivant qu'affronter un simple petit tas de pixels. Cette confrontation, ou cette entraide, par écran interposé crée une émulation particulière, comparable à celle de tous les sports d'équipe. Les jeux multijoueurs ne font pas uniquement intervenir nos réflexes ou notre habileté : des jeux de stratégie comme *Seawolf* ou *Populous* mettent également à profit nos myriades de petits neurones. ■

## Sport : l'Amiga sportif

### Great Courts 2 (Ubi Soft)

**S**ans conteste le meilleur tennis sur Amiga (en attendant *Open Court Tennis*), il fait partie des figures de proue de la logithèque de tous sportifs en chambre. Avec une présentation en vue semi-aérienne (comme à la TV), les parties à quatre n'entraînent pas la scission de l'écran. Le jeu est donc d'une grande lisibilité et laisse le joueur libre de toutes contraintes visuelles. Sans être exceptionnels, les graphismes restent plaisants. De toute manière, l'immense jouabilité de *Great Courts 2* suffit très amplement au plaisir du joueur. Grâce à un simple duplicateur de joystick, à vous les doubles infameux, les regards meurtriers et les hurlements de joie des vainqueurs triomphants... Un classique toujours dans la course et résolument incontournable. ■





## Indy Heat (Sales Curve) et Off-Road Racer (Virgin)

**T**ous deux sont des clones de Supersprint, ils présentent des circuits affichés en un bloc sur l'écran. Deux aux joysticks et un au clavier, trois joueurs s'affrontent au volant d'un buggy pour Indy ou d'une F1 pour Off-Road. Ce dernier se distingue par des circuits mal entretenus : buttes de terre, flaques d'eau, nids de poule... Verdun version Virgin ! La touche personnelle d'Indy Heat est la nécessité de s'arrêter de temps en temps pour faire le plein. Durant cette courte période d'immobilité, vos adversaires peuvent vous éjecter et interrompre votre ravitaillement ! Les collisions et les sorties de piste provoquées sont le sel de ce type de jeu, provoquant ainsi l'hilarité des sadiques et l'énervement des victimes. Le gros regret commun aux deux jeux est de ne pouvoir utiliser un doubleur de joysticks pour jouer à quatre... ■

## Skidmarks (Acid Software)

**D**ernier rejeton en date de Supersprint, Skidmarks s'est installé en pole position des meilleurs jeux du genre, et pourtant la concurrence est rude sur Amiga. Il se joue non pas à deux, ni à trois, mais à quatre sur deux écrans, en reliant deux Amiga à l'aide d'un câble de raccordement. La fenêtre est scindée en deux et vous pouvez vous éclater sur de superbes circuits en fractales. Très jouable et incroyablement rapide au niveau le plus élevé, Skidmarks est en outre d'une maniabilité parfaite. Indispensable ! ■



## Lotus 2 Turbo Challenge (Gremlin)

**I**ls sont trois, édité par Gremlin, proposés en compilation et chéris par tous les fans de l'Amiga. Ils ont le même nom suivi de numéros différents... Classiques parmi les classiques, les Lotus n'ont jamais été surpassés. Ce ne sont pourtant pas les tentatives qui ont manqué. Lotus 2 se distingue par son option multijoueur. Un classique câble null modem et deux versions du jeu sont nécessaires. Il est composé de huit décors : forêt, nuit, brouillard, neige... chacun composé de cinq à dix étapes. Il suffit qu'un

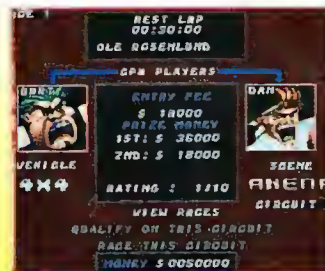


des joueurs termine l'étape pour que les autres, quelle que soit leur performance accèdent à la suivante. Les graphismes superbes, et surtout une animation sans faille, font de ce jeu d'arcade un must du réseau sur Amiga. ■

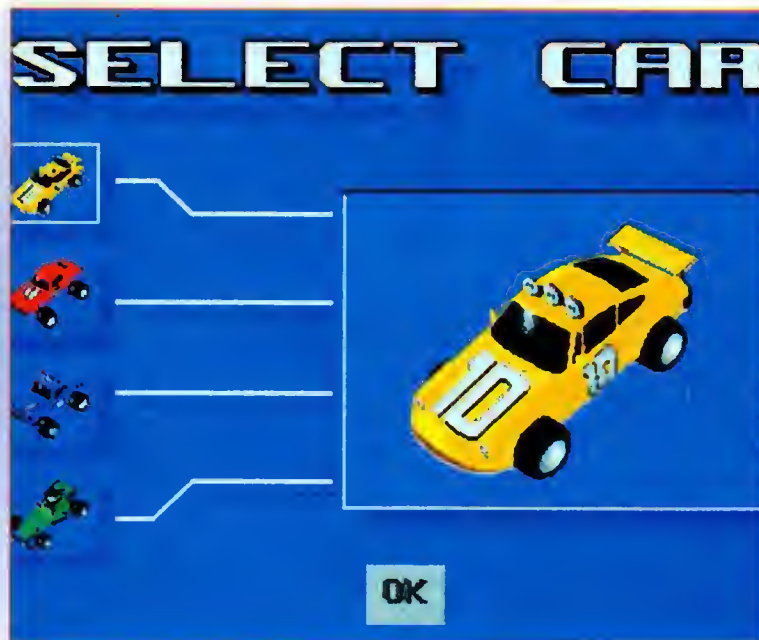


## Overdrive (Team17)

**L**e mode « Link up » de Team17 permet de jouer à deux et non à quatre comme la majorité des jeux du genre. Overdrive manque de richesse : quatre types de circuit (Ice, Desert, GP, City) et autant de véhicules (Buggy, GP, 4x4, Sport). Le peu de bonus souligne encore ce manque. Les graphismes très cleans sont malgré tout avares de détails et les circuits en boucle pas suffisamment torturés. Ce catalogue de défauts est (heureusement) contrebalancé par un scrolling atteignant sans peine Mach 7. Cette vitesse risque de refroidir les novices du joystick, qui trouveront Overdrive injouable voire même traumatisant. L'ambiance sonore est impeccable (voix digitalisées, musiques rythmées) et s'enrichit encore d'hurllements de rage et de désespoir en reliant deux Amiga ! ■







## COMPAR-HÂTIF SPORTIF

Il y a peu de jeux de sport dans notre sélection, si l'on excepte les simulations automobiles. Ce n'est pas l'arrivée en masse des jeux de football (coupe du monde oblige) qui risque de changer quelque chose... ■



## Action : l'éclate à plusieurs

### Dyna Blaster (Ubi Soft)



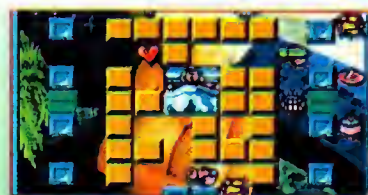
**A**dapté du célèbre Bomberman, le but est très simple : il faut poser des bombes et faire en sorte qu'elles explosent avec un des trois autres joueurs, voire pourquol pas, les trois autres joueurs ! Malheureusement, le jeu date un peu, et les options vous sembleront très limitées si vous avez déjà joué à Super Bomberman sur Super Nintendo. Il n'en reste pas moins toujours

aussi efficace pour déclencher des crises de rage chez les perdants et l'indicible triomphe du vainqueur ! J'adore ce jeu, essayez-le simplement une fois à quatre et vous l'adopterez pour toujours. Le duplicateur de joysticks est fourni avec le jeu, sur Amiga comme sur PC. Un must ! ■



### Bomb'X (Mediagogo)

**T**ous les succès cinématographiques ont un clone classé X. Pour le jeu vidéo, un mouvement identique s'amorce : Bomb'X est la version détournée de Bomberman. Vous dirigez une petite... que vous devez revêtir d'un préservatif afin d'être paré pour faire honneur à la demoiselle qui vous attend au centre de l'écran. Contrairement à Bomberman, les joueurs ne peuvent pas se bloquer avec des bombes mais se tuer en se « tirant » dessus. Le jeu est beaucoup plus rapide, puisqu'on doit se courser mutuellement pour tuer et éviter d'être tué (to be or not

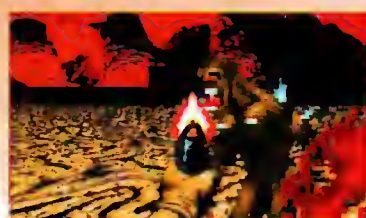


to be). Bomb'X est composé de cinq fonds digitaux, de 50 niveaux et de nombreux bonus originaux. Il existe sur PC, Mac, ST et Amiga au prix dérisoire de 69 francs ! Seules restrictions, il ne se joue qu'au clavier sur PC et Mac (touches paramétrables), deux au clavier/deux aux joysticks sur Amiga et ST. ■



### Doom V1.2 (ID Software)

**S**ur PC, Doom est un incontournable du jeu en réseau. Un simple câble de branchement null modem, reliant les ports séries de plusieurs PC, vous propulse dans un monde où la sauvagerie n'a d'égale que le sadisme. Avec sa 3D texturée d'une fluidité unique, sa vue plein écran, ses labyrinthes immenses et complexes, ses armes dévastatrices... il a révolutionné l'idée que l'on se faisait du jeu d'action sur PC. Les photos d'écran avaient créé une multitude de sceptiques, le jeu les a tous convertis en adeptes d'ID Software. À plusieurs, vous devez finir le niveau et vous pouvez considérer les autres joueurs, soit comme des ennemis, soit comme des alliés... à chacun sa stratégie. ■



## COMPAR-HÂTIF MUSCLÉ

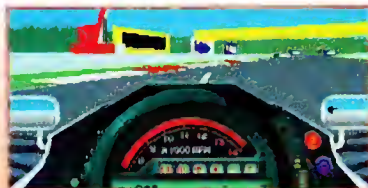
Trois jeux seulement dans cette rubrique action, mais pas des moindres ! Deux incontournables ! Si vous n'avez joué ni à Doom, ni à Dynablaster ou à Bomb'X à plusieurs, alors vous n'avez jamais joué ! ■



## Simulation : le PC en vol ou en piste

### Grand Prix F1 : jusqu'à 26 joueurs ! (Microprose)

**P**our jouer en réseau avec GPF1, vous devez acquérir le fichier d'extension fourni par Microprose. Le formidable jeu de Geoff Crammond est alors l'incarnation informatique du bonheur absolu... Le septième ciel du jeu vidéo. Graphismes superbes en 3D surfaces pleines, les seize circuits sont fidèles aux vrais : Monaco, Monza... Le réalisme du pilotage est formidable...



Entièrement paramétrable, le jeu est accessible aux virtuoses comme aux petits joueurs. Pour une fois, on a réellement l'impression d'être au volant d'une F1, les arbres ressemblent à des arbres, les chicanes à des chicanes... F1GP comporte aussi une forte dose de stratégie avec le réglage complet de votre F1 : les passionnés s'y retrouveront. Ce jeu fait partie des rares sorties qui servent toujours de référence. Il doit obligatoirement faire partie de votre logithèque ! À deux joueurs en même temps ou jusqu'à 26 chacun son tour ! ■



### Evasive Action (Mindscape)

**P**lus proche d'un jeu d'arcade que d'un simulateur, Evasive Action est conçu pour jouer à deux. Vous avez le choix entre jouer sur le même écran ou relier deux PC par un câble modem. La connexion entre deux machines de puissance différente est gérée par le programme, il a aussi gommé le retard allant de pair avec la plupart des jeux en réseau. Vous avez le choix entre quatre époques et deux appareils pour chacune. Il existe aussi trois modes de jeu. Le duel aérien consiste à abattre l'autre en détruisant un maximum de cibles pour collecter des bonus. La chasse aérienne vous met au défi d'exécuter des acrobaties à grande vitesse, tout en tirant sur le second joueur pour le paralyser. Enfin, l'assaut est une version informatique du « chat et de la souris », hilarant ! Un jeu indispensable à deux joueurs. ■



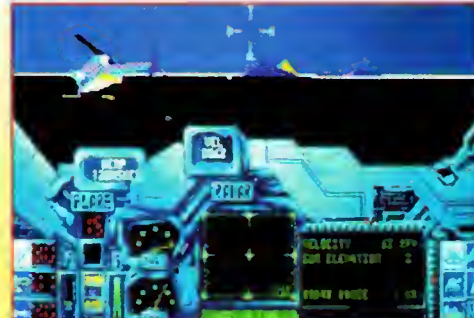
### Falcon 3.0 (Spectrum Holobyte)



**S**uite du classique Falcon, un mode deux joueurs est prévu en branchant deux PC par modem ou câble direct. Vous êtes alors aux commandes d'un General Dynamics F-16 Falcon... Non, ce n'est pas une multinationale mais juste un jet. Le jeu commence un peu à dater, les graphismes n'utilisent pas de textures mapping mais il conserve un attrait indéniable dû à l'utilisation du réseau. Les ennemis sont variés : Mirage, Mig, Jet SU25 et SU27... Les campagnes se déroulent au Panama, au Koweït et en Israël sur cartes réelles. Surtout pour les fous de vraies simulations. ■

### Armour Geddon 1 et 2 (Psygnosis)

**S**eules simulations de ce mégatest à proposer une partie réflexion et un cadre futuriste, les Armour Geddon n'en retiendront que davantage votre attention. Vous êtes le propriétaire d'une petite base qui ne demande qu'à prospérer. Le but est de créer des véhicules et des armes afin de détruire le joueur à l'autre bout du câble null modem. Avec d'excellents graphismes en 3D, AG2 est



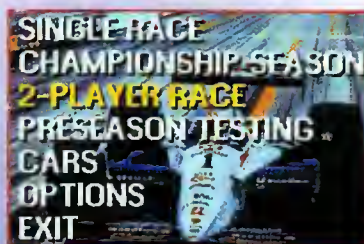
techniquement parfait sans nuire à l'intérêt. Vous pouvez mettre en place une armada de véhicules : tanks, avions, hélicoptères, dirigeables... et passer indifféremment de l'un à l'autre. Bref, si la simulation l'emporte vite sur la stratégie, ce mélange des genres est efficace et promet de longues campagnes à anéantir les trois tanks de votre petit frère ! ■





## Indycar Racing (Virgin)

**L**e championnat Indy est la version américaine de la F1. Cependant, contrairement à cette dernière, les voitures ont des performances comparables et la différence se joue au niveau de la témérité des pilotes. La technique utilisée est à la dernière mode, c'est-à-dire en 3D texturée. Indycar Racing utilise des effets inédits qui renforcent le réalisme de la course : léger flou dû à la chaleur des moteurs au départ, nuages de poussière lorsqu'une voiture quitte le circuit... La prise en main est délicate au début, les adeptes de GPF1 devront se familiariser à la formule Indy et à la spécificité des réglages du véhicule avant d'apprécier le jeu. Pour jouer à deux, il vous faut des modems compatibles Hayes (norme usuelle) ou un simple câble de connexion directe. Le jeu prend alors la dimension que vous pouvez imaginer : bonjour les crashes provoqués, les queues-de-poisson vicieuses... ■



## Vroom (Lankhor)

**P**our ce jeu, Lankhor s'est amusé à prendre les joueurs pour des Pénélopes modernes... trois ans d'attente ! Mais elle était justifiée : sorti sur ST, puis sur Amiga et récemment sur PC, Vroom se distingue par une vitesse vertigineuse. À deux, c'est le délire ! Le jeu hésite entre l'arcade et la simulation avec des F1 qui ont tendance à décoller en cas de dos d'âne... Le relief est en 3D mais les voitures, les arbres et les pylônes sont des sprites. Vroom comporte huit circuits et, comme Lotus 2, permet même la connexion d'un ST à un Amiga. ■



## Stunt Car Racer (Micro Style)

**A**vant même de parler du jeu, il faut indiquer le nom de son auteur : Geoff Crammond. L'immense génie qui est parvenu à rendre les sensations d'une F1 sur un écran de 15 pouces ! Avec l'antédiluvien Stunt Car, il a commencé par simuler le véhicule connu aujourd'hui sous le nom de Midget Car. Un engin effilé avec des petites roues à l'avant, des grosses à l'arrière et un cockpit renforcé d'une gaine de sécurité. Cette simulation met à votre disposition

huit circuits bourrés de pentes à 50 %, de rampes de type saut à ski et autres plaisanteries. Stunt Car se joue à deux avec deux Amiga ou deux ST. Vous avez la possibilité d'éjecter l'ennemi hors de la piste ! Le principal atout du jeu est son réalisme, on a l'impression d'être derrière le volant. Et ce malgré les décors très dépouillés. Les bruits renforcent encore ces sensations : grincements de la carrosserie, crissements des pneus... Pourquoi n'y a-t-il jamais eu de suite ! ■



## COMPAR-HÂTIF SIMU

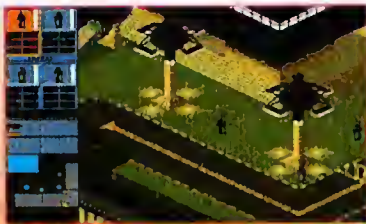
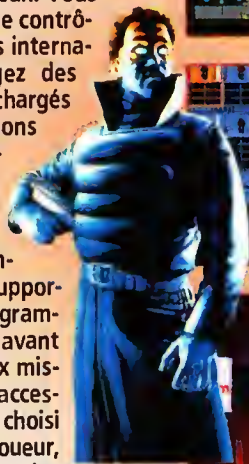
Le PC est à l'honneur et personne ne s'en étonnera : les simulations sont de plus en plus sa chasse gardée. Pour les simulations auto : F1GP et Indycar s'adressent particulièrement aux joueurs scrupuleux, avides de réalisme, tandis que Vroom et Stunt Car sont plus arcades. La réalisation de F1GP sur PC laisse tous les autres sur la grille de départ. Pour les simulateurs de vol, Falcon 3.0 est 99 % simulation et 1 % action. Evasive Action est 100 % action, tandis que les Armour Geddon incluent une partie stratégique. Au niveau de la réalisation, Evasive Action sur PC et Armour Geddon 2 sur Amiga sortent du lot. Faites vos choix ! ■



## Réflexion : la prise de tête

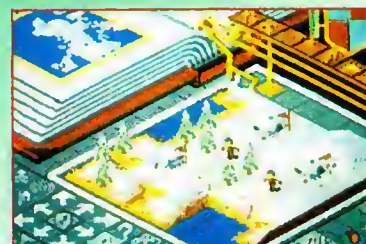
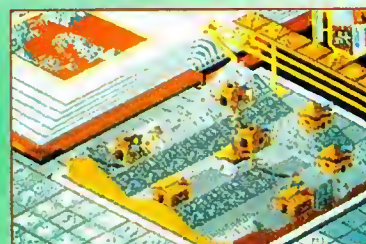
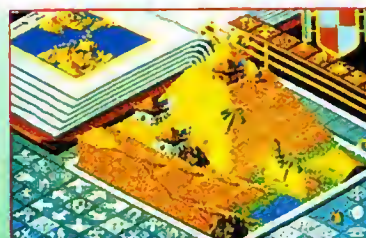
### Syndicate American Revolt (Bullfrog)

**A**merican Revolt est le data disk de Syndicate, il offre la possibilité de jouer en réseau de deux à huit joueurs. Vous évoluez dans une ville contrôlée par des syndicats internationaux. Vous dirigez des groupes de cyborgs chargés d'exécuter des missions et des individus hostiles à votre syndicat. Pour accéder au mode multijoueur, vous devez être connecté sur un réseau supportant Netbios. Ce programme doit être lancé avant American Revolt. Dix missions spéciales sont accessibles, après en avoir choisi une et le nombre de joueurs, le programme détecte les autres connectés sous Netbios et synchronise les machines. Le but de ces missions est de rester en vie, seul. ■



### Populous 1 & 2 (Electronic Arts)

**C**hez Bullfrog, ils ont tout compris. En réalisant un vieux rêve humain, ils ont fait de Populous un succès mondial et un classique (re-)connu de tous. Ce rêve, c'est bien sûr de devenir Dieu ! En 3D isométrique, le jeu est graphiquement superbe et lance une mode qui ne s'est toujours pas éteinte. Entièrement jouable à la souris, vous devez aider un petit groupe d'individus à survivre et à prospérer. Le but ultime est d'anéantir le peuple du Dieu ennemi, en l'occurrence le second joueur, relié à votre Amiga ou à votre PC par un câble null modem, ou un modem s'il se trouve à distance. Dès que vos adorateurs sont suffisamment nombreux et donc que votre mana (produit des prières de vos fidèles) puissant, vous pouvez utiliser votre pouvoir pour déclencher des catastrophes : tsunami, tremblement de terre, volcan... Les Populous possèdent une durée de vie faramineuse avec 1 000 mondes différents pour le second volet. Indispensables à toute logithèque. ■

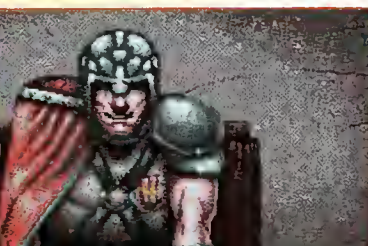


### Dominium (Microïds)

**D**ominium est un jeu de plateau dans la lignée de Full Metal Planet et de Battle Isle, à la différence près qu'il peut se jouer à deux par modem ou en reliant deux PC, deux Amiga ou deux ST avec un câble null modem. Ambiance spatiale pour un jeu dont l'objectif est de conquérir les forteresses du baron Kraal. Comme dans Dune, vous devez construire des unités (jeeps, tanks, frégates, véhicules amphibies...) afin d'explorer la planète et trouver les ressources nécessaires pour construire des usines... bref, le cycle infernal de la croissance... Bien sûr, vous n'êtes pas seul et vous devez résister aux assauts de l'ennemi en contre-attaquant. À deux joueurs, vous affrontez en même temps deux ennemis. Sympathique et très jouable : à essayer ! ■



### Powermonger (Electronic Arts)



**S**orti entre Populous et Populous 2, Powermonger vous rétrograde de la position (glorifiante) de Dieu à celle de seigneur. Pour ceux que le choc n'aura pas emporté dans les affres de la folie, ils trouveront un jeu de stratégie éblouissant. Vous êtes le capitaine d'une petite troupe de soldats et vous avez pour mission de conquérir les 200 régions qui composent la carte du jeu. Vous devez donc gagner la soumission des paysans ou des villageois en usant du troc ou de la force. Vous pouvez espionner vos ennemis, vous faire construire des armes, créer des alliances... Les personnages ont tous un nom, une profession, une mémoire. Les saisons sont respectées et les graphismes en 3D isométrique fait preuve d'un sou-



ci du détail stupéfiant. L'ambiance sonore sur Amiga est l'une des meilleures jamais conçues. Le mode deux joueurs qui relie deux PC ou deux Amiga est la cerise sur le gâteau, l'option ultime... Un jeu grandiose seul ou à deux ! ■

### Seawolf (Electronic Arts)

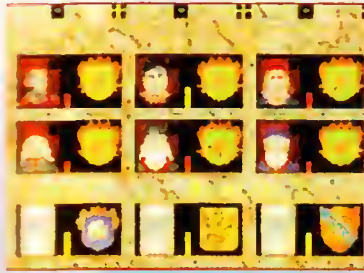
**S**i vous avez aimé le film *À la Pour-suite d'Octobre Rouge*, ce jeu vous propose de vivre votre propre expérience de la traque sous-marine. À l'aide des derniers équipements, vous tentez de couler les petits flambeurs qui ont osé se connecter à votre PC. Tempêtes sous des crânes ! Ce jeu est actuellement la meilleure simulation sous-marine disponible, l'option multijoueur décuple son intérêt et le rend indispensable aux stratèges des profondeurs. ■





## Merchant Prince (QQP)

**V**ous êtes un marchand de Venise dans l'Europe du XVe siècle. La première partie du jeu consiste à acheter des marchandises dans les ports pour les revendre avec une plus-value. La seconde partie est politique : vous achetez des conseillers et vous payez leur loyauté pour briguer l'un des trois prestigieux postes, attribués par le Doge de Venise, que sont l'armée (une armée gratuite !), la justice (vous pouvez accuser qui vous voulez de trahison) et l'entretien des routes (pour construire des routes gratuitement !). La troisième et dernière partie du jeu vous permet d'acheter des mercenaires pour prendre des villes, soit au nom



de la République (gain de prestige pour devenir Doge !), soit en votre nom propre (pour instaurer une dîme et gagner du pognon !). En mode deux joueurs, en connectant deux PC à l'aide d'un câble null modem, chacun dirige une famille et le jeu prend une dimension fabuleuse ! ■



HOME	666	HOME
HOME	202	HOME
HOME	300	HOME
HOME	444	HOME
HOME	215	HOME
HOME	126	HOME
HOME	284	HOME

## COMPAR-HÂTIF STRATÉGIQUE

Difficile de privilégier tel ou tel jeu : tous sont excellents ! Syndicate, Rampart et Dominium sont un peu plus orientés action que les autres. Seawolf est plus proche d'une simulation que d'un véritable jeu de stratégie. Powermonger et Merchant Prince sont 100 % stratégie, tandis que les Populous sont inclassables. Tous à essayer d'urgence ! ■

## LE COUP DE CŒUR

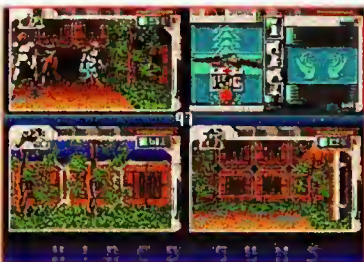
Coup de cœur console : Super Bomberman sur Super Nintendo. Soyons clair : si vous êtes en période d'examens, ne serait-ce que jeter un œil sur le jeu est absolument proscrit ! Ce jeu est une drogue... Il suffit de venir faire un tour à la rédaction de Gen4 pour surprendre les tics nerveux et les regards perdus dans le vide... autant de preuves de l'influence néfaste que peut avoir ce jeu sur les êtres humains. Thierry, par exemple, n'a plus d'humain que l'apparence : il passe son temps à tourner autour de son bureau depuis sa première partie. Il ne se réveille de cette étrange léthargie que lorsqu'on le traîne jusqu'à la Super Nintendo pour brancher Super Bomberman ! Des options comme le gant qui permet d'éjecter les bombes au-dessus des murs, ou le pousoir qui les fait glisser jusqu'à l'adversaire rendent le jeu plus tactique et infiniment plus drôle. Vous pouvez même adopter votre propre philosophie et devenir un véritable gourou de Bomberman, et pourquoi pas créer une école ! Ce jeu autorise tous les excès et c'est ce qui le rend aussi génial. Mais attention, l'état pitoyable, pour ne pas dire larvaire de ce pauvre Thierry après deux cents défaites consécutives, est une preuve supplémentaire qu'une certaine force de caractère est nécessaire, voire même quasiment indispensable ! ■



## Rôles à tour de rôle

### Hired Guns (Psygnosis)

**L**e jeu vous envoûte avec ses musiques signées Brian Johnston, sa présentation en haute résolution et ses textes en français. Vous commencez par sélectionner le type de jeu, le nombre de joueurs (quatre maximum) et votre personnage. Contrairement aux meilleurs jeux de rôle Amiga comme Black Crypt ou Captive, Hired Guns présente quatre fenêtres de jeu. Quatre joueurs peuvent alors s'affronter sur le même écran (joystick, clavier et souris). Les graphismes sont superbes malgré la petite taille des fenêtres et l'ambiance sonore n'est pas en reste avec des bruitages dignes de l'Amiga. Seul problème : les parties sont longues et vous devez trouver trois passionnés de jeux de rôle pour réellement vous amuser. ■



## COMPAR-HÂTIF AD & D

Les jeux de rôle sont les parents pauvres du multi-joueur, avec seulement un représentant dans ce mégatest. Seul Psygnosis et surtout l'équipe de DMA Design (Lemmings) ont relevé le défi et remporté un beau succès sur Amiga. Le vieux Bloodwych permettait de jouer à deux sur le même écran sur Amiga et ST, vous pouvez toujours essayer de le trouver en compilation, mais franchement, Hired Guns suffit amplement. ■



## Les jeux Minitel

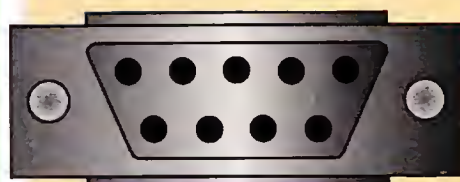
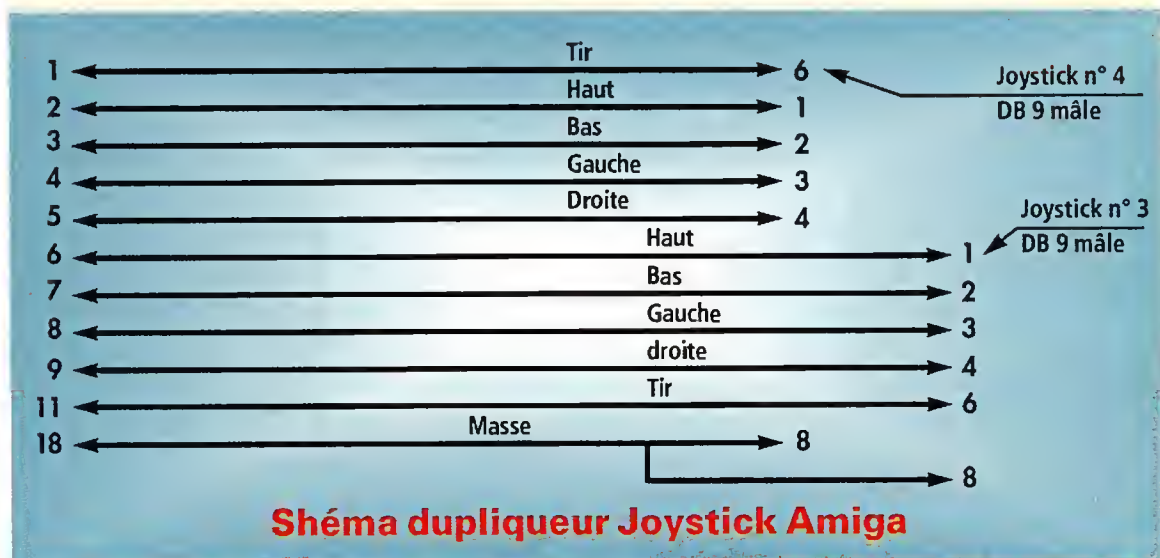
Quelque 90 % des jeux Minitel sont des jeux de lettres, ceux que l'on voit sans cesse vantés par les publicités télévisées. Du type : « Vous avez 20 mots à trouver avant les autres connectés... » Bref, des tonnes de petits jeux qui fonctionnent bien car aussi simples que rapides d'utilisation. Le coût d'utilisation d'un jeu Minitel durant une heure oscille tout de même entre 75 et 130 francs ! (Le Minitel ou comment vider son compte bancaire en temps réel !) D'autres jeux plus compliqués sont aussi accessibles comme Big Bang : vous dirigez un vaisseau dans un espace symbolisé par une grille, tous les joueurs évoluent dans le même espace. Vous avez la possibilité de fonder des alliances, de faire du commerce et bien sûr d'éliminer les autres. Le même principe est utilisé pour des ambiances différentes : médiévales, fantastiques ou autres (les grilles représentent alors des terres). Le problème majeur de ce type de jeu est la lourdeur des règles, qui nécessitent de longues heures de jeu, ils deviennent donc très rapidement hors de prix.

### Visitors de Megalink

Ce jeu made in France permet de regrouper en temps réel, 32 joueurs dans une arène, pour un affrontement titanesque. Visitors fonctionne sur PC via le Minitel, vous bénéficiez donc des graphismes 256 couleurs du PC et de l'utilisation multijoueur du Minitel. Ce jeu d'action comporte une partie stratégique (alliance, amélioration vaisseau...), permet d'envoyer des messages digitalisés (si vous avez une carte sonore) et d'élaborer des tactiques pour détruire sans risque ou presque les indésirables. Rapidement, vous ne pourrez plus déconnecter avant d'avoir nettoyé l'arène ! Le prix est en plus tout à fait raisonnable avec un système d'abonnement. Pour en savoir plus, relisez l'article paru dans le numéro 64 de Gen4, pages 26 et 27. ■

# COMMENT ÇA MARCHE ?

**P**our pouvoir pleinement profiter des jeux en réseau, vous aurez probablement compris que certains câbles semblent indispensables. Si vous ne parvenez pas à les trouver en magasins, ou bien que vous vous sentiez animés de velléités électroniques, voici quelques plans de montages qui devraient vous permettre de vous les bricoler. Mais attention : suivez scrupuleusement toutes les indications, sinon vous risquez d'endommager votre bécane... Attention ! Avant de connecter le câble sur le port parallèle, vérifiez attentivement votre montage, l'Amiga supporte mal les courts-circuits... ■



▲ Prise mâle SU-D 9. De gauche à droite : broches 1 à 5 et en dessous (toujours de gauche à droite) : 6 à 9.

Pour éviter toute confusion, voici la vue en perspective d'une SUB-D25 mâle, ▼ côté connecteur.



Voici la prise ▲ femelle de type SU-D9, avec les broches 5 à 1 de gauche à droite et dessous : 9 à 6.



▲ Prise SUB-D 25. De gauche à droite : broches 13 à 1 et dessous : broches 25 à 14.



▲ De gauche à droite : broches 1 à 13 et dessous : broches 14 à 25 (gauche-droite).

Un câble null modem est en fait un leurre informatique. Il fait croire aux ordinateurs qu'ils sont reliés à un modem (interface destinée à brancher un ordinateur sur le réseau téléphonique). Le connecteur SUB-D9 (neuf broches) équipe les compatibles PC de type XT, tandis que le SUB-D25 (25 broches) équipe les AT.

### Liste des signaux utilisés, avec les positions sur les connecteurs SUB25 et SUB9

Nom	Sens	Fonction	SUB25	SUB9
FG	-	Frame Ground	1	1
SG	-	Signal Ground	7	5
TXD	>	Transit Data	2	3
RXD	<	Receive Data	3	2
RTS (DPE)	>	Request to send	4	7
CTS (PAE)	<	Clear to send	5	8
DSR (PDP)	<	Data set ready	6	6
DTR (TPD)	>	Data terminal ready 20	4	-
DCD (DP)	<	Data carrier Detect	8	-
RI (IA)	<	Ring Indicator	22	9

> : de l'ordinateur vers le périphérique. < : du périphérique vers l'ordinateur. **Frame Ground** : masse du châssis. **Signal Ground** : masse électrique. **Transmit Data** : transmission des données. **Receive Data** : réception des données. **Request to send** : demande pour émettre. **Clear to send** : prêt à émettre (réponse RTS). **DataSet Ready** : poste de données prêt. **Data Terminal Ready** : terminal de données prêt. **Data Carrier Detect** : détection de porteuse (réception signal émis par correspondant). **Ring Indicator** : indicateur d'appel (le modem est appelé).



# LE MULTIJOUEUR VERSION MICRO



## GREAT COURTS 2

MACHINE : AM-PC CONFIGURATION : 512 KO-386  
GENRE : TENNIS  
NOMBRE DE JOUEURS : 4 RÉSEAU : NON



## SKIDMARKS

MACHINE : AM CONFIGURATION : 1 MO  
GENRE : ARCADE  
NOMBRE DE JOUEURS : 4 RÉSEAU : OUI



## LOTUS 2

MACHINE : AM-ST CONFIGURATION : 1 MO  
GENRE : ARCADE  
NOMBRE DE JOUEURS : 4 RÉSEAU : OUI



## INDY HEAT

MACHINE : AM CONFIGURATION : 512 KO  
GENRE : ARCADE  
NOMBRE DE JOUEURS : 3 RÉSEAU : NON



## OFF-ROAD RACER

MACHINE : AM CONFIGURATION : 512 KO  
GENRE : ARCADE  
NOMBRE DE JOUEURS : 3 RÉSEAU : NON



## STUNT CAR RACER

MACHINE : AM-ST CONFIGURATION : 512 KO  
GENRE : SIMULATION  
NOMBRE DE JOUEURS : 2 RÉSEAU : OUI



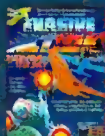
## GRAND PRIX F1

MACHINE : AM-PC-ST CONFIGURATION : 486  
GENRE : SIMULATION  
NOMBRE DE JOUEURS : 2 RÉSEAU : OUI



## INDYCAR RACING

MACHINE : PC CONFIGURATION : 486  
GENRE : SIMULATION  
NOMBRE DE JOUEURS : 2 RÉSEAU : OUI



## EVASIVE ACTION

MACHINE : PC CONFIGURATION : 386  
GENRE : ACTION  
NOMBRE DE JOUEURS : 2 RÉSEAU : OUI



## SEAWOLF

MACHINE : PC CONFIGURATION : 386  
GENRE : STRATÉGIE  
NOMBRE DE JOUEURS : 2 RÉSEAU : OUI



## FALCON 3.0

MACHINE : PC CONFIGURATION : 386  
GENRE : SIMULATION  
NOMBRE DE JOUEURS : 2 RÉSEAU : OUI



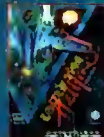
## VROOM

MACHINE : AM-PC CONFIGURATION : -  
GENRE : ARCADE  
NOMBRE DE JOUEURS : 2 RÉSEAU : OUI



## ARMOUR GUEDDON 1

MACHINE : AM CONFIGURATION : -  
GENRE : STRATÉGIE ET SIMULATION  
NOMBRE DE JOUEURS : 2 RÉSEAU : OUI



## ARMOUR GUEDDON 2

MACHINE : AM CONFIGURATION : -  
GENRE : STRATÉGIE ET SIMULATION  
NOMBRE DE JOUEURS : 2 RÉSEAU : OUI



## DYNABLASTER

MACHINE : AM-PC CONFIGURATION : -  
GENRE : ACTION  
NOMBRE DE JOUEURS : 4 RÉSEAU : NON



## BOMB'X

MACHINE : AM-PC-MAC-ST CONFIGURATION : -  
GENRE : ACTION  
NOMBRE DE JOUEURS : 4 RÉSEAU : NON



## DOOM

MACHINE : PC CONFIGURATION : 486  
GENRE : ACTION  
NOMBRE DE JOUEURS : 4 RÉSEAU : OUI



## SYNDICATE

MACHINE : PC-AM CONFIGURATION : 386  
GENRE : STRATÉGIE  
NOMBRE DE JOUEURS : 8 RÉSEAU : OUI



## POPULOUS 1

MACHINE : PC-AM-ST CONFIGURATION : -  
GENRE : STRATÉGIE  
NOMBRE DE JOUEURS : 2 RÉSEAU : OUI



## POPULOUS 2

MACHINE : PC-AM-ST CONFIGURATION : -  
GENRE : STRATÉGIE  
NOMBRE DE JOUEURS : 2 RÉSEAU : OUI



## POWERMONGER

MACHINE : AM-PC CONFIGURATION : -  
GENRE : STRATÉGIE  
NOMBRE DE JOUEURS : 2 RÉSEAU : OUI



## DOMINIUM

MACHINE : PC-AM CONFIGURATION : -  
GENRE : STRATÉGIE  
NOMBRE DE JOUEURS : 2 RÉSEAU : OUI



## MERCHANT PRINCE

MACHINE : PC CONFIGURATION : -  
GENRE : STRATÉGIE  
NOMBRE DE JOUEURS : 2 RÉSEAU : OUI



## HIRED GUNS

MACHINE : AM CONFIGURATION : 1 MO  
GENRE : ROLE  
NOMBRE DE JOUEURS : 4 RÉSEAU : NON



# RETURN TO ZORK

**Une solution toujours bienvenue et que vous étiez très nombreux à nous réclamer. Vous ne pourrez plus dire que nous ne pensons pas à vous... Heureux veinards !**

## Le village West Shanbar

L'aventure commence sur un chemin de montagne. Ramassez rapidement le rocher en bas à gauche et lancez-le sur le rapace. Descendez de la montagne pour aller au phare. Entrez et parlez au marin. Sortez du phare et contournez-le jusqu'à la rivière. Coupez les plantes en forme de corde et utilisez-les avec les planches de bois. Vous obtenez un radeau. Utilisez-le pour descendre la rivière vers le Sud. Accostez à droite et pénétrez dans le village. Entrez dans le bâtiment en ruines qui est à droite. Prenez la boîte et le pied de biche. Sortez et rendez-vous devant l'école. Sonnez la cloche puis entrez. Passez la protection anticopie à l'aide de votre manuel et prenez le carnet de notes que l'institutrice vous donne. Questionnez-la longuement puis rendez-vous à l'hôtel de ville. Entrez et parlez au maire. Lisez attentivement tous les dossiers dans le meuble de droite. Après cette lecture fastidieuse, retournez au centre de la ville puis dirigez-vous vers la gauche afin de vous rendre au moulin. Entrez dans le moulin. Prenez la seconde porte près de Boos et ramassez la clé qui est sur le sol. Tirez sur la roue en bois afin de la mettre en marche. Retournez au village. Utilisez la clé pour ouvrir la porte du bâtiment à l'extrême gauche. Entrez et prenez la batterie sur l'étagère et les tickets dans la caisse enregistreuse. Rendez-vous devant le pont. Descendez sous le pont afin de rencontrer le dochart.

Donnez-lui les tickets, il vous offre en échange un morceau de métal, très précieux pour la suite du jeu. Retournez au moulin. Acceptez la boisson de Boos et, dès qu'il vous la donne, versez-la dans la plante avant de trinquer. Buvez et recommencez l'opération trois fois. Ensuite, demandez-lui sa clé en cliquant sur l'icône « Ne pas boire et conduire ». Prenez-la puis trinquez une dernière fois avec lui en suivant les instructions précédentes. Quand il s'écroule, ramassez la bouteille et descendez dans la trappe. En face de la porte, utilisez la clé pour l'ouvrir. Vous entrez alors dans un nouveau moulin. Sortez et suivez le passage afin de vous rendre à East Shanbar.

## Le village East Shanbar

Entrez dans le deuxième bâtiment à gauche. Entrez dans l'armurerie et parlez avec le vendeur. Jouez avec lui une partie de Survivor. Arrangez-vous pour gagner afin de récupérer une pièce de monnaie et une épée. Sortez du bâtiment et dirigez-vous vers la gauche afin de vous rendre au mémorial. Ramassez le livre sur le sol. Reprenez le chemin de gauche jusqu'à la ferme de Snoot. Entrez par la fenêtre : une fois à l'intérieur utilisez la seconde porte à gauche. Rebecca vous assomme et vous vous retrouvez inconscient. Dès votre réveil, parlez-lui et passez la deuxième protection anticopie à l'aide du manuel du jeu. Dirigez-vous sur la porte de droite et

regardez le bureau. Prenez le miroir. Examinez la salle principale et rendez-vous dans la cuisine. Ramassez le savon et la thermos. Ouvrez le réfrigérateur et prenez le morceau de viande. Utilisez le morceau de savon avec le lavabo. Ouvrez le robinet afin de verser de l'eau sur le savon et obtenir de l'eau savonneuse. Plongez le morceau de métal du mendiant dedans pour le nettoyer. Sortez de la cuisine et rendez-vous dans la salle principale. Allez dans la salle à l'extrême gauche. Cliquez sur Alexis. Sortez et rendez-vous dans la maison rouge. Entrez par la porte et ouvrez la fenêtre. Parlez à Pugney. Adoptez l'attitude polie pour qu'il vous laisse prendre la boîte sur le sol. Prenez-la puis entrez dans le bâtiment derrière la maison rouge. Entrez avec la vache et prenez une botte de foin sur le sol. Ramassez la botte puis lancez-la. Prenez les allumettes et allumez un feu sur le foin. Chauffez-vous les mains et prenez du lait sur la vache à l'aide du thermos. Donnez des carottes à la vache. Une fois qu'elle est rassasiée, retournez dans la demeure de Rebecca. Entrez dans la cuisine. Remplissez la bouteille d'alcool vide avec l'eau. Sortez de la maison et retournez à East Shanbar. Entrez dans le dernier bâtiment à gauche. Tirez sur le premier levier pour ouvrir l'incinérateur. Tirez à nouveau sur le premier levier puis sur le second. Examinez le tiroir. Versez l'eau de la bouteille d'alcool sur le fil chauffé. Quand il est refroidi, pre-



**PRÉPAREZ-VOUS À FAIRE FACE AUX  
TREMBLEMENTS DE TERRE, AUX  
INONDATIONS, AUX TORNADES...**



**...ET AU CHEF DE LA POLICE**

**SIM CITY®**

**ENHANCED CD-ROM**  
VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE CD-ROM PC

**VOUS ÊTES MAIRE DE LA VILLE!  
A VOUS DE LA CONSTRUIRE ET DE LA GÉRER :  
CRIMINALITÉ, CHÔMAGE, POLLUTION, ETC.  
SÉQUENCES VIDÉO ET EFFETS SONORES  
INCROYABLES, LE TOUT EN FRANÇAIS...  
C'EST LE MIRACLE DU CD-ROM**

**MAXIS**

**Interplay™**

Distribué par  
**UBI SOFT**  
28, rue Armand Carrel  
93108 Montreuil Cedex

© 1993 Interplay Productions Ltd. All rights reserved. SimCity is a registered trademark of Sim-Business dba Maxis.  
© 1989, 1991, 1992, 1993 Sim-Business & Will Wright. All rights reserved worldwide.



**Jouez  
et gagnez**

le top pour vos micros,  
DES LECTEURS CD ROM DES PACKS MULTIMÉDIA  
VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR CD, PC, AG

36 68 22 24

- Bordard 2 Office Nouvelle Version  
CD-ROM Edition Ubi Soft
- Lecteur CD ROM double vitesse  
(Zifexum)
- La nouvelle carte audio 16 Bits Pro  
Sonic 16™ de Media Vision
- Rebel Assault™ de LucasArts



**TÉLÉPHONEZ VITE AU  
36 68 22 24**  
2Fr19 par minute





nez-le. Retournez dans la partie centrale du village. Entrez dans le premier bâtiment à gauche. Utilisez le câble pour prendre le verrou. Secouez deux fois la boîte de céréales. Prenez le sifflet. Prenez les rats et mettez-les immédiatement dans la boîte ramassée précédemment. Retournez dans la partie centrale du village. Suivez le chemin jusqu'à la bifurcation sur la route. Prenez à gauche puis ramassez les tuiles sur le sol. Faites le tour de l'écran et prenez la construction sur le sol. Mettez les tuiles sur la construction afin d'obtenir un joli puzzle. La solution du puzzle est « Water unseen at falls with bat dropping yields potion for ». Quand vous en êtes là, le dernier bloc se met dans la place « Invisibility ». Au même endroit, faites le tour une dernière fois et ramassez le disque et les deux morceaux illuminés sur le sol. Retournez au centre du village. Entrez dans le premier bâtiment à droite. Louez une chambre à Molly Kettle puis montez dans votre chambre. Entrez dans la pièce et placez les rochers illuminés sur la table de nuit. Examinez le moniteur et allumez la radio. Éteignez les lumières. Après le rêve, allumez les lumières et reprenez les rochers illuminés. Sortez du bâtiment.

## La forêt des esprits

Retournez au silo et prenez des carottes. Allez dans l'étable et faites comme précédemment pour avoir du lait dans la ther-

mos. Entrez dans la forêt des esprits. Au bout d'un moment, votre vue se détériore. Dès que le message « Pouvez-vous voir le Galactic Milky Way ? » apparaît, buvez tout le lait. Si votre vue ne s'améliore pas, retournez traire la vache et recommencez jusqu'à ce qu'un message dise : « Votre vue est meilleure maintenant. » Régulièrement, vous entendrez un esprit qui vous guidera dans la forêt. Suivez ses instructions afin de vous rendre sur un quai avec une cloche. Sonnez trois fois pour que le docker vous ouvre. Montrez-lui la pièce que l'armurier vous a donné et il vous emmènera sur l'île de Canuk.

## L'île de Canuk

Entrez dans la maison. Examinez la porte afin de trouver un magnet. Ne le prenez pas et examinez le canard, le bateau dans la bouteille, le parchemin et les empreintes bleues. Prenez le parchemin et lisez-le au canard afin de faire apparaître Canuk. Écoutez Canuk et montrez-lui les morceaux de disque. Il vous transporte en échange dans le bateau de la bouteille. Entrez dans la bouteille et promenez-vous autour. Montez sur le bateau et prenez les escaliers. Notez le numéro puis descendez deux fois les escaliers. Prenez le chiffon et examinez le coffre. Ouvrez-le et ramassez le morceau de disque et le bout de métal. Prenez alors votre miroir et utilisez-le sur vos mains. Quittez le bateau. Prenez le parchemin et donnez-le au canard. Il vous

donne un œuf. Prenez-le et sortez de la maison. Utilisez votre couteau pour couper l'œuf. Prenez le parchemin qui est à l'intérieur de l'œuf. Retournez au bateau et sonnez plusieurs fois à la cloche pour appeler le docker. Montrez-lui la pièce que vous a donné l'armurier afin de retourner à la forêt des esprits. Utilisez la carte précédente pour quitter la forêt et retournez dans le village. Entrez dans le second bâtiment de droite et montrez au forgeron votre épée. Demandez-lui de vous réparer l'épée et payez-le. Promenez-vous un moment pour lui laisser le temps de réparer l'épée puis retournez la chercher. Suivez le chemin de gauche avec la bifurcation afin d'entrer dans la seconde forêt. Dirigez-vous vers le Nord, l'Est, l'Est et encore le Nord pour vous retrouver devant un arbre. Coupez-le avec l'épée. Elle est cassée mais vous récupérez de nombreuses pièces sur le sol. Ramassez les pièces et quittez la forêt (Nord, Ouest, Ouest, Sud) pour retourner voir le forgeron. Dites-lui que l'épée est cassée. Il vous donne un étui pour l'épée. Retournez dans le centre du village. Rendez-vous dans la maison de Ben et parlez-lui. Questionnez-le sur le nœud qu'il tient dans la main. Montrez-lui l'image de Rebecca et prenez la lettre qu'il vous donne. Donnez-lui également l'étui pour épée. Il vous donnera alors deux objets magiques. (Si vous n'avez pas la lettre, retournez voir Rebecca et récupérez l'image de Rebec-

ca.) Promenez-vous dans la forêt pour trouver l'homme avec la vache. Pour passer l'homme, donnez-lui du lait. Attendez qu'il parte pour prendre ses flèches puis rendez-vous au paradis des fées de la forêt. Allumez une allumette afin de sauver la fée. Parlez-lui plusieurs fois pour la convaincre de vous donner de la poussière. Récupérez la poussière puis rendez-vous à la place des esprits. Utilisez la fée pour passer les chants. Sortez et rendez-vous au piège de la forêt. Quand vous apercevez les feuilles, jetez quelque chose dessus afin de détruire le piège. Utilisez votre épée pour couper les feuilles et récupérer l'objet que vous aviez laissé sur le sol. Rendez-vous à la statue de la forêt. Utilisez trois fois l'épée sur le mémorial afin de récupérer un autre morceau de disque. Passez les esprits et retournez devant la maison de Canuk. Examinez le magnet et utilisez l'épée dessus. Restez au même endroit en tenant le magnet. Utilisez-le avec le sifflet. Soufflez dedans afin de faire apparaître un voutour. Ce dernier vous emmène où vous voulez. Retournez à la ferme de Pugney. Retournez dans la grange et dirigez-vous vers la gauche derrière la ferme. Versez la poudre sur la viande rôtie de votre inventaire et jetez-la sur le sol. Les voutours s'approchent de la viande et s'endorment peu de temps après. Rendez-vous sur le parterre et prenez le livre et la griffe. Courez ensuite jusque devant la maison de Rebec-



## Heureux possesseurs de PC 386 - 486

vous ne voulez pas payer plus de 25 Francs pour des compilations de jeux, de copieurs, déplombeurs, utilitaires, musique, art, vidéo, traitement de texte, éducatifs, etc ... ?

Vous voulez tricher avec les jeux ou cherchez des trucs, astuces, solutions?

Il vous faut des drivers d'imprimantes, de cartes son, de périphériques ?

Vos logiciels commerciaux hors de prix sont bogués et vous recherchez des mises à jour?

Vous voulez des programmes pour jouer au Loto, faire de l'astrologie, communications etc...?

**PAS DE PROBLEME.** Nous vous proposons les tout derniers chefs-d'oeuvres du domaine public et shareware / freeware made in U.S.A. pour MS.DOS et WINDOWS.

Nous sélectionnons pour vous des programmes FONCTIONNELS sans limitations frustrantes.

La disquette HD la plus chère ne coûte que 25 F et contient 12 Mo hyper-compressés.

## Heureux possesseurs d'AMIGA (500 à 4000)

vous ne voulez pas payer plus de 20 Francs pour des compilations de jeux, de copieurs, déplombeurs, utilitaires, musique, art, vidéo, traitement de texte, éducatifs, etc... ?

**PAS DE PROBLEME.** Notre meilleure disquette D.P. / shareware ne vaut que 20 F.

Prix dégressifs par quantités! Ce n'est pas du téléchargement. Nous vous envoyons des disquettes pleines à ras bord et qui fonctionnent. Nos prix sont T.T.C. et PORT COMPRIS.

\*\*\*\*\*

Ou désirez-vous: des BESTSELLERS à prix discount (moins 60% et plus)?

les DERNIERES NOUVEAUTES dès leur disponibilité?

(nous ne proposons JAMAIS des programmes avant qu'ils n'existent !!!!! )

les meilleurs WARGAMES, SIMULATIONS et STRATEGIES?

des programmes introuvables "ailleurs"?

des digitaliseurs de son et d'images, des cartes, des câbles et accessoires?

des rubans à moitié prix pour des centaines d'imprimantes?

des MODEM-FAX VFC 28.800 moins chers que moins cher?

\*\*\*\*\*

Pour un envoi immédiat (règlement par carte Visa / Eurocard):

bondissez sur votre MINITEL et tapez 3616 AZERTY code DUC

ou téléphonez (en français) au: + 44 291 625 780

Notre serveur MINITEL est constamment mis à jour: vérifiez les arrivages de nouveautés!

Pas de Minitel ?

Empruntez le crayon à bille ou le téléphone le plus proche et écrivez ou téléphonez-nous (EN FRANCAIS) pour demander un listing en précisant le modèle exact de votre ordinateur. Les listings sont envoyés GRATUITEMENT dans tous les pays d'Europe et les D.O.M. (une seule liste gratuite AMIGA ou PC par demande et par personne, s.v.p.). T.O.M. et hors Europe: s.v.p. joignez 6 timbres à 2.80 F ou 4 CRI par liste demandée.

## DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Téléphone +44 291 625 780 (8h à 19 h lundi - samedi) Fax +44 291 627 046 (24h /24)

Mode de paiement: nous acceptons les chèques ordinaires français, les CCP, les cartes VISA et EUROCARD, les Eurochèques et mandats internationaux.

Nous envoyons aussi par avion vers la SUISSE, les DOM TOM, le continent AFRICAIN et aux EXPATRIES francophones du Monde entier.

Prix discount calculés sur le prix public conseillé. Toute commande est considérée comme ferme.



ca. Dirigez-vous vers la gauche et suivez le chemin qui mène aux montagnes de la dépression.

## Les montagnes de la dépression

Prenez la corde sur la grille. Retournez au village et rendez visite à Ben. Payez-le pour le bateau. Une fois à bord, examinez-le. Prenez les rats dans la boîte et jetez-les dans le moteur. Au bout d'un moment, vous arrivez à la maison de la sorcière. Entrez à l'intérieur et parlez avec la sorcière en adoptant l'attitude amicale. Montrez-lui le lait, elle vous laisse alors prendre la cage de chauve-souris. Prenez la cage de chauve-souris puis montrez-lui la lettre scellée. Elle vous donne un bâton. Rendez-vous dans les marais. Marchez case par case à partir de la maison de la sorcière. Pour savoir si le terrain est stable, prenez le bâton. Placez-le en face de vous. S'il tombe, le terrain n'est pas sûr. Par contre, s'il reste debout vous pouvez continuer. N'hésitez pas à revenir sur vos pas afin de trouver le chemin le plus sûr pour passer. Une fois sorti, rendez-vous à West Shanbar en bas de la carte. Rendez visite au maire et montrez-lui le livre. Rendez visite à l'institutrice et montrez-lui le

livre. Rendez-vous près de la maison de Rebecca. Promenez-vous autour afin de l'apercevoir. Jouez-lui le poème de l'institutrice sur sa possibilité de traduire puis montrez-lui le livre. Rendez ensuite visite à Watch Ita et montrez-lui le livre. Rendez-vous chez le forgeron. Payez-le, il vous donne une autre blague. Retournez au point de départ du jeu. Cliquez sur le signe et utilisez le couteau pour déterrer la plante. Retournez aux montagnes de la dépression. Attachez la corde avec l'arbre et grimpez sur la montagne pour atteindre le club de comédie. Réécoutez les quatre blagues obtenues précédemment. Quand vous avez fini, la montagne vous donne un morceau de disque. Retournez au phare. Donnez à l'homme les rochers illuminés et montrez-lui les morceaux de disque. Il vous donne alors le dernier disque. Montez en haut du phare et attachez la corde avec la barrière en refaisant le nœud que Ben vous a mentionné. Attachez la griffe avec la corde et lancez-la dans la rivière. Vous obtiendrez ainsi un minipont. Traversez le pont et suivez le chemin jusqu'au temple Bel Naire.

## Le temple Bel Naire

Prenez le bouclier sur la statue et entrez

dans le temple. Montrez votre épée à la femme. Sortez du temple et faites en le tour. Suivez le chemin jusqu'au camp des nains. Parlez au chef des nains. Il vous offre un cadeau. Prenez-le puis rendez-vous dans la partie gauche de l'écran afin d'arriver au chariot de mine. Entrez dans la mine et suivez les directions suivantes : gauche, droite, Nord, droite, gauche, droite, Nord, droite, gauche, gauche, droite, Nord afin de parvenir au temple des muses. Dirigez-vous de gauche à droite, posez les objets suivants sur chaque statue : le bâton, la griffe, la thermos, rien, le casque et la boîte, le bouclier, le Tele Orbe. Placez alors le disque complet sur la boule en face et cliquez sur le bouton vert. Reprenez tous les objets et utilisez le voutour pour vous rendre au Mémorial des héros. Prenez la bifurcation de droite sur la route et entrez dans la cave des trolls. Mettez le casque sur tout afin d'éclairer les lieux. Pour le premier troll, balancez-vous sur la gauche ; pour les deux suivants, balancez-vous vers le bas. Quand vous arrivez au chef des trolls, menacez-le jusqu'à ce qu'il vous donne son talisman. Retournez à la forêt verte et utilisez la carte pour arriver à l'araignée géante. Montrez-lui votre talisman puis rendez-vous à la rivière

(<Flood Control Damn 3>). Remplissez la bouteille d'alcool vide d'eau de rivière. Rendez-vous à la forêt des esprits. Libérez les chauves-souris guanos et lancez la dans la bouteille d'alcool. Vous obtenez ainsi une potion d'invisibilité. Retournez aux montagnes de dépression. Lancez le disque volant de Frobozz afin de faire disparaître l'illusion. Descendez jusqu'au château. Tirez sur la vache et sur les grilles avec les flèches. Une main apparaît et vous ouvre la porte. Quand vous apercevez l'orque, buvez la potion d'invisibilité. Rejouez alors le chant d'Alexis afin de faire fuir l'orque. Rendez-vous alors au pont de la citadelle. Lancez tous vos objets sur le pont. Passez le pont afin de vous retrouver en face de Morpheus. Sauvegardez la partie. Vous devez maintenant le battre au jeu du survivant. La tactique est de suivre les déplacements suivants et de passer votre tour quand il vous bloque le chemin. Les nombres représentent l'ordre de vos mouvements. (D = début du jeu, F = fin du jeu) D : 5, 12, 9, 11, 8, 1, 4, 6, 3, 10, 13 ; F : 14, 7, 2. En suivant cette tactique, vous n'aurez aucun mal à battre Morpheus et à finir ainsi le jeu. Il ne vous reste plus qu'à admirer l'animation finale. Ouf ! A y'est, c'est fini ! ■





**NOUVEAU !**

Sur le **36.70.14.36**, Nous vous proposons CHAQUE SEMAINE une sélection de 15 NOUVEAUX programmes pour PC et AMIGA (Jeux, Utilitaires, animations pour adulte, etc...). Pour les recevoir, c'est TRES SIMPLE : pas d'argent à envoyer, Pas de tirage au sort. Il vous suffit d'appeler par téléphone (sans composer le 16), Le **36.70.14.36**, choisir par téléphone le programme que vous désirez recevoir, indiquer vos coordonnées, et vous recevrez le programme choisi, par la poste SOUS 48H.

**Gagnez très facilement une 3DO en quelques minutes sur le 3615 3DO ou par téléphone au 36.70.36.79**

# ACHETEZ MOINS CHER PAR MINITEL !

Grâce à nos sondages, le **36.27.77.70** a été entièrement remodelé afin de mieux répondre à votre demande. A partir du 1er septembre, découvrez le **NOUVEAU 36.27.77.70**. Des centaines de nouveaux sharewares à votre disposition, des centaines de nouveaux jeux dans le catalogue, et des centaines de nouveaux jeux à recevoir gratuitement en répondant aux sondages ou en accumulant des points fidélités.

Achetez enfin vos jeux moins cher, grâce au Minitel. Tous les prix affichés ci-dessous sont exclusivement valables pour les commandes effectuées par Minitel, au **36.27.77.70**. Vous y trouverez également des centaines d'autres jeux, des consoles, des ordinateurs, des accessoires à des prix vraiment exceptionnels. Et si vous ne trouvez pas le jeu que vous recherchez, contactez nous dans la rubrique "écrivez nous" du **36.27.77.70**, et nos spécialistes feront le maximum pour vous le proposer rapidement au meilleur prix. Vous pouvez également commander par téléphone, à des prix parfois moins avantageux, mais toujours très intéressants, en appelant nos conseillers au (1) 45.80.71.50. De plus, jusqu'au 30 septembre 1994, pour toute commande de jeu ou périphérique pour P.C. passée par Minitel sur le **36.27.77.70**, nous vous offrons un jeu surprise. Ce jeu d'action très célèbre, vous sera envoyé en même temps que votre commande.

## ACCESSOIRES DIVERS

LECTEUR DE CD ROM DOUBLE VITESSE	790 F
DISQUE DUR 340 MO	1390 F
CARTE PENTIUM 60 mhz-PCI 8 Mo RAM	9500 F
CARTE SON COMP. SOUND BLASTER 2	290 F
JOYSTICK PC	60 F
THRUSMASTER	650 F
20 DISQUETTES 3 1/2 HD VIERGES PRE-FORMATEES	60 F
HAUTS PARLEURS	90 F
HAUTS PARLEURS 80 WATTS BASS REFLEX	490 F

## PC

OUT POST	325 F
TIE FIGHTER	325 F
THEME PARK	379 F
AL QUADIEM	259 F
ZOOL 2	259 F
DELTA V	319 F
SIM CITY 2000	245 F
SENSIBLE SOCCER	189 F
1942	269 F
BATTLE ISLE 2	299 F
MEGARACE	254 F

## CD ROM X

ASIAN DREAM GIRL	129 F
DIGITAL SEDUCTION	239 F
DOUBLE MASSIVE MELONS	129 F
DREAM GIRLS	299 F
DREAM GIRLS X RATED	299 F
ENDANGERED	229 F
FRAT GIRLS OF DOUBLE	229 F
LUSTIE LADIES	129 F
MAIN STREET USA	229 F
RAOUEL RELEASED	149 F
ROPE & CHAINS	99 F

## AMIGA

KID CHAOS	N.C
ISHAR 3	239 F
DUNE 2	199 F
CIVILIZATION	239 F
SYNDICATE	189 F
CANNON FODDER	229 F
SENSIBLE SOCCER	174 F
THE SETTLERS	269 F
FLASH BACK	169 F
BANSHEE	179 F
WORLD CUP USA	169 F

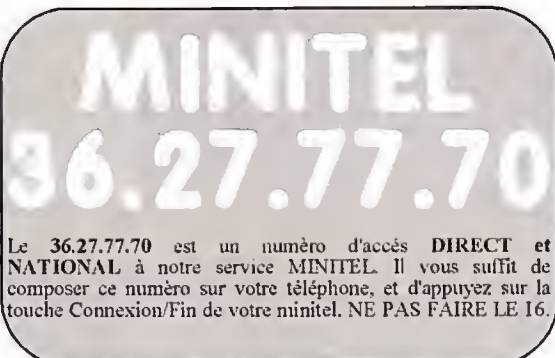
## NE PAYEZ PLUS LES SHAREWARES

Saviez-vous que les sharewares et les freewares doivent être mis à votre disposition gratuitement ? Et ce n'est qu'après avoir testé le shareware, que vous pouvez décider, si vous le désirez, de payer directement son auteur. Sur le **36.27.77.70**, pas d'argent à envoyer, pas de longues et coûteuses heures de téléchargement pour recevoir ces programmes. Il vous suffit juste de choisir les sharewares et les freewares que vous désirez parmi les plusieurs centaines de programmes disponibles sur le **36.27.77.70** : jeux, utilitaires dos ou windows, graphismes, très nombreux utilitaires pour DOOM, programmes pour finir des centaines de jeux (vie infinies, armes illimitées, etc...), images ou animations pour adultes, etc...), puis d'indiquer vos coordonnées, et vous les recevrez par la poste sous 48H.

## RECEVEZ DES JEUX GRATUITEMENT

En accumulant des points fidélités. Chaque commande effectuée par minitel au **36.27.77.70** vous donne droit à des points fidélités. En les accumulant, vous pourrez recevoir gratuitement et très rapidement, les jeux, cartouches et consoles de votre choix. **MIEUX ENCORE !** Vous pouvez même accumuler suffisamment de points cadeaux **SANS** rien nous acheter, mais en répondant simplement et autant de fois que vous le désirez à nos sondages par minitel sur le **36.27.77.70**. Pour plus d'informations sur les points fidélités, consultez vite le **36.27.77.70** ou appelez nos conseillers au (1) 45.80.71.50

**TEL : (1) 45.80.71.50**



Le **36.27.77.70** est un numéro d'accès **DIRECT** et **NATIONAL** à notre service MINITEL. Il vous suffit de composer ce numéro sur votre téléphone, et d'appuyer sur la touche Connexion/Fin de votre minitel. **NE PAS FAIRE LE 16.**

## Les Configurations Multimédia

### 386 SX-40

2 Mo RAM - 70ns  
Disque dur 340 Mo  
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo  
Carte contrôleur IDE  
Carte Super VGA TRIDENT 512Ko  
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28  
Boîtier mini-tour 200 Watts  
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX  
Clavier 102 touches

**4790 Frs**

### 386 DX-40

128 Ko cache  
4 Mo RAM - 70ns  
Disque dur 340 Mo  
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo  
Carte contrôleur IDE  
Carte Super VGA TRIDENT 512Ko  
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28  
Boîtier mini-tour 200 Watts  
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX  
Clavier 102 touches

**5590 Frs**

### 486 SX-33 VLB

256 Ko cache  
4 Mo RAM - 70ns  
Disque dur 340Mo  
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo  
Carte contrôleur IDE  
Carte Super VGA 1 Mo Accélétratrice  
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28  
Boîtier mini-tour 200Watts  
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX  
Clavier 102 touches

**6890 Frs**

### 486 DX-40 VLB

256 Ko cache  
4 Mo RAM - 70ns  
Disque dur 420 Mo  
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo  
Carte contrôleur IDE  
Carte Super VGA 1 Mo Accélétratrice  
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28  
Boîtier mini-tour 200 Watts  
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX  
Clavier 102 touches

**7590 Frs**

### 486 DX2-66 VLB

256 Ko cache  
4 Mo RAM - 70ns  
Disque dur 420 Mo  
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo  
Carte contrôleur IDE  
Carte Super VGA 1 Mo Accélétratrice  
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28  
Boîtier mini-tour 200 Watts  
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX  
Clavier 102 touches

**8690 Frs**

EN CADEAU, TOUTES LES CONFIGURATIONS SONT LIVREES AVEC MS DOS INSTALLE, UNE CARTE SON COMPATIBLE SOUND BLASTER, UNE SOURIS ET SON TAPIS ET 2 HAUTS PARLEURS. DE PLUS SI VOUS COMMANDEZ PAR MINITEL SUR LE 36.27.77.70. NOUS VOUS OFFRONS PLUS DE 20 MO DE JEUX. N'HESITEZ PAS A APPELER NOS CONSEILLERS AU 45.80.71.50 POUR TOUTS RENSEIGNEMENTS CONCERNANT LES CONFIGURATIONS.

## ACHETEZ VENDEZ ECHANGEZ AVEC LES PETITES ANNONCES DU 36.27.77.70

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. DOCUMENT NON CONTRACTUEL. TARIFS SUSCEPTIBLES D'ETRE MODIFIES SANS PREAVIS ET SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE. TOUS LES PRODUITS CITES SONT DES MARQUES DEPOSEES PAR LEURS AUTEURS RESPECTIFS. TOUS LES PRIX SONT ENTENDUS SANS FRAIS DE PORT.



# BLACK

**Encore un jeu qui ne vous posera plus aucun problème... Vraiment nous vous aimons beaucoup énormément. Attention, tout abus nuit gravement à la santé... Olivier est déjà tout en eau !**



## Le village

Ouvrez les volets de la maison de droite. Fouillez-les et prenez le fromage. Prenez le barreau puis allez dans l'ancre du malin. Fouillez le crâne et prenez la bague. Rendez-vous dans l'impasse. Donnez la bague à l'homme puis continuez votre chemin. Ramassez le coutelas puis rendez-vous dans les vestiges. Donnez le fromage au clochard. Utilisez le barreau sur la dalle près du clochard. Fouillez la dalle et prenez les gants. Utilisez les gants sur vous. Fouillez le buisson à gauche. Ramassez le flacon et posez les gants. Rendez-vous au vieux calvaire. Prenez l'écu puis allez sur la rivière du silence. Ramassez le morceau de savon en bas de l'arbre et donnez-le à la femme. Elle vous offre en échange une épingle. Retournez dans le village. Ouvrez la porte de la taverne et entrez. Donnez l'écu au tavernier. Rendez-vous aux ruines. Posez le barreau et ramassez l'écu. Re-

tournez à la taverne. Donnez l'écu au tavernier puis rendez-vous sur les terres brûlées. Fouillez deux fois le tronc d'arbre. Prenez le tamis et posez le coutelas. Utilisez le tamis dans la rivière. Prenez la pépite et posez le tamis. Prenez le coutelas puis retournez dans l'impasse. Donnez la pépite et le coutelas à l'homme. Rendez-vous aux ruines. Utilisez le coutelas avec la corde. Fouillez le nain et prenez la partition. Retournez ensuite dans le village. Donnez la partition au musicien puis lisez la page de missel. Posez-la puis retournez dans l'impasse. Attendez maintenant que le paysan parte pour passer.

## Les vestiges

Rendez-vous aux vieux vestiges. Attendez l'arrivée du clochard, donnez-lui le pain puis lisez la tablette. Notez le code. Rendez-vous à la chapelle. Donnez la fiole de vin au prêtre et prenez la clé. Ou-

vrez la porte de la chapelle et posez la clé. Prenez et lisez le missel. Reposez-le. Poussez le bras de la statue pour vider le puits. Rendez-vous au puits. Tirez la manivelle puis descendez. Une fois en bas, tournez les barreaux 2, 3 et 8. Fouillez la cache et prenez la clé. Dirigez-vous vers l'Est. Une fois dans la salle des échos, utilisez la manivelle sur la cloche. Posez-la puis utilisez la clé sur la serrure. Entrez dans le passage. Tournez le deuxième fer à cheval puis utilisez l'épingle dans la serrure. Fouillez la cache et prenez le crucifix. Posez l'épingle puis prenez le papier dans la paille. Lisez-le puis posez-le. Rendez-vous au calvaire. Fouillez la mousse sous la croix et prenez la clé. Entrez dans la demeure du Christ. Mettez le crucifix sur la croix sans Christ. Appuyez sur le crucifix puis descendez. Une fois dans la sacristie, fouillez l'armoire et appuyez sur les boutons 3, 3, 3, 2, 1 de l'écrin. Fouillez l'écrin et prenez le pen-

tacle. Ouvrez à nouveau l'armoire et prenez la soutane qui est à l'intérieur. Posez la clé.

## La secte noire

Rendez-vous dans l'ancre du malin. Mettez le pentacle dans le crâne. Attendez 23 h 00 et parlez au disciple. Rendez-vous dans la salle basse. Prenez la larve dans le pilier de gauche. Rendez-vous dans la salle des ombres. Ouvrez la porte et dirigez-vous vers l'Est. Allez dans la salle des gardes et prenez la touffe sur le mur à droite. Rendez-vous dans la salle des repas et posez la larve et la touffe. Rendez-vous dans la salle calme. Tirez le boudier et posez le cache. Notez le code du parchemin. Tournez le chandelier puis posez le tiroir. Prenez le livre et le parchemin. Posez le livre et ouvrez l'armoire. Fouillez l'armure. Prenez la clé. Utilisez la clé sur la porte au fond. Posez la clé et entrez. Une fois dans le cachot,



# K S E C T



tournez le barreau droit de la fenêtre. Fouillez la cache et lisez le parchemin. Fouillez la paille et prenez le briquet. Allez dans la salle des tentures. Utilisez le briquet sur la cheminée. Posez le briquet. Prenez le livre sur la table. Lisez le livre puis posez-le. Prenez la bague sous la table. Ouvrez le porte bougie de gauche. Fouillez le porte bougie et lisez le parchemin. Soulevez la tenture à droite et ramassez la clé. Retournez dans la salle calme et prenez la corde. Allez dans la salle des gardes. Mettez la bague sur le bouclier puis dirigez-vous vers l'ouest. Ouvrez le coffre puis fouillez-le. Prenez le coutelas et posez la clé. Rendez-vous dans la salle basse. Utilisez la corde sur la poulie. Tirez sur la corde et prenez le bouclier. Tirez sur les poulets (croix, cercle, carré, triangle) pour ouvrir la grille. Entrez dans la salle des gardes en passant par la salle du fond. Allez dans la salle des livres. Examinez le gros livre

de droite puis soulevez le livre vert en bas. Prenez-le et lisez la recette. Retournez dans la salle des repas et posez la recette. Allez dans la salle calme. Cachez-vous dans l'armure et attendez l'arrivée du moine. Contemplez l'animation et prenez le médaillon sur le sol. Allez dans le cachot. Prenez les papiers près du squelette. Allez dans la salle des mystères. Donnez le médaillon au disciple. Dirigez-vous vers le Nord puis vers l'Ouest. Allez dans la chambre du maître. Utilisez le coutelas sur l'oreiller du lit à gauche. Fouillez l'oreiller et prenez les flacons. Utilisez le deuxième flacon sur la feuille de papier. Lisez la feuille de papier. Posez le flacon, le coutelas et le parchemin. Mettez le bouclier sur le crochet du mur à droite. Fouillez la cache sous le lit. Prenez la patte. Examinez le lit du fond et prenez les trois objets spéciaux et le glaive. Allez dans la salle des mystères. Utilisez le glaive sur

l'armure. Allez dans la salle des tentures. Ouvrez la deuxième dalle du bas à droite puis fouillez-la. Prenez la bague noire et allez dans la salle des repas. Posez deux objets précieux. Allez dans le cachot et prenez l'écuelle. Retournez dans la salle des repas et prenez la recette. Donnez l'objet précieux au disciple. Allez dans les cuisines. Parlez au cuisinier et donnez-lui la bague noire, la recette, la patte et l'écuelle. Allez dans la salle basse. Tapez le code <Cline> sur les boutons de la table. Prenez la boîte. Allez dans la salle des repas. Prenez la touffe, un objet précieux et la larve. Donnez l'objet précieux au disciple. Allez dans les cuisines. Donnez la boîte, la touffe et la larve au cuisinier. Parlez au cuisinier. Allez au comptoir du Nord. Parlez au disciple puis rendez-vous dans la salle des sacrifices. Donnez le repas au prêtre habillé en blanc puis sortez. Allez dans le couloir du Nord et parlez au

prêtre. Allez dans la salle des sacrifices et fouillez le prêtre en blanc. Prenez le flacon puis rendez-vous dans la salle des repas. Prenez le pichet sur la table. Allez dans la salle des livres. Utilisez la bouteille d'acide sur le cadenas. Ouvrez le cadenas et fouillez la tablette. Prenez l'amulette et posez le flacon. Allez dans la salle basse. Ouvrez le sac de blé et utilisez trois fois le pichet sur le sac de blé. Rendez-vous dans la salle des mystères. Ramassez le morceau de marche puis posez-le. Fouillez l'emplacement de la marche et prenez la clé. Allez dans la salle des sacrifices. Mettez l'amulette dans la cavité du mur à droite. Entrez dans la pièce. Allez dans la salle des grimoires. Prenez le grimoire puis accrochez le pichet sur le crochet. Utilisez la clé sur la serrure. Retournez à la taverne. Donnez le grimoire au tavernier et contemplez l'animation finale. Vous avez fini le jeu presque tout seul... ■



# HEIMDALL 2

**Heimdall 2 est tout sauf un jeu facile (demandez donc à Thierry ce qu'il en pense). C'est contre mauvaise fortune bon cœur qu'il nous livre la solution de ce jeu dans lequel vous dirigez Heimdall et Ushra.**

## LES CARTES D'HEIMDALL 2

Les cartes de Midgard et Utgard, les mondes des humains et des créatures étranges d'Yggdrasil et la carte de Her ker'yn, l'un des trois lieux d'un univers étranger à celui créé par Odin.



**L**eur quête débute dans le premier hall des mondes, avec le talisman de Midgard (la clé du monde des mortels). Avant d'y pénétrer, ils prennent les flèches et l'arc, se partagent les armes et remplissent la gourde à la fontaine. Derrière la porte, deux menhirs se dressent avec majesté. Après avoir décoché une flèche sur celui portant l'inscription : « Frappez-le ! », un passage s'ouvre. Se voyant refuser l'accès au village de Rurik par un guerrier peu loquace, ils s'éloignent un peu et découvrent (en bas de l'écran) un tunnel. Quelques « crânes tournoyants » plus loin, ils respirent à nouveau l'air pur de Midgard et prennent la gourde au sol, avant d'emprunter le canoë pour accéder à l'île de Rurik.

### Midgard : le conflit Rurik-Eadric

Dans la première bâtisse, qui sert apparemment de remise, ils trouvent l'anneau de Rurik dans une caisse de la troisième pile de stocks. Au Nord, se trouve un magasin où on peut acheter des armes, de la nourriture et des objets. Après avoir repris le canoë, ils décident d'accoster au village d'Eadric. En bas des escaliers, une taverne et ses habitués se révèlent une véritable mine d'informations : le fils du roi a été enlevé ; Eadric et Rurik prétendent tous deux que l'autre est allié aux Hakrats... Plus au Sud, ils affrontent un guerrier repoussant. Sur sa dépouille, ils trouvent une bouteille de vin à l'odeur

étrange. Ils rentrent dans la maison du roi Eadric, voient les trois coffres et donnent au roi l'anneau de Rurik. En croyant obtenir un gage de réconciliation, il leur donne en échange une lettre d'alliance, qui une fois rapportée à Rurik, leur permet d'obtenir un passe pour le château du roi afin de l'aider à retrouver son fils.

### Midgard : à la recherche de l'héritier du trône

À l'entrée du château, ils prennent à gauche et trouvent une bourse ainsi qu'une sortie vers le jardin. Des buissons dissimulent une gourde et le parchemin runique de création d'objets (utile pour créer quatre objets de suite lorsque le joueur de sort possède une maîtrise suffisante de la magie). Au fond du jardin, ils aperçoivent l'épouse du roi qui leur apprend que le souverain n'est plus le même depuis l'arrivée de son conseiller. Elle leur fait part des craintes des serviteurs, qui sont effrayés par quelque chose. Nos héros mettent à jour l'origine de ces craintes, auprès de la servante aux cuisines (à droite, dans l'entrée) : des créatures étranges ont été surprises en train de déambuler dans les couloirs. Ils apprennent surtout par son intermédiaire, l'existence d'un passage secret derrière un tableau (pièce à gauche de l'entrée). Avant de partir, ils emportent le nectar des Dieux sur l'une des étagères. Le passage secret mène aux appartements privés du roi et le livre runique sur la table est vite escamoté. En

appuyant sur le montant droit du pied du lit, un coffre apparaît et ils s'emparent de la chevalière qu'il contient. Ce symbole royal sert pour descendre les escaliers face aux cuisines dont un garde bloque soigneusement l'entrée. En bas, ils tuent le garde Hakrat, prennent la gourde et découvrent Snorri, le frère du roi, et le royal hénier prisonniers derrière de solides barreaux. Snorri leur remet une lettre écrite de sa main qui prouve la fourberie du conseiller. Ce dernier drogue la royale boisson pour le garder sous sa coupe. La porte à proximité du cachot dissimule un piège mortel. Prévenu par Snorri, ils ne s'y laissent pas prendre. Au moment où ils donnent la lettre au roi (une bouteille de vin à l'odeur étrange, identique à celle

trouvée précédemment sur un guerrier Hakrat, se trouve sur la table face au trône). Le conseiller s'évapore, de même que la porte magique en haut des escaliers. Ils peuvent à présent aller chercher le Ro-Geld de Midgard. La première salle nécessite l'apparition d'un pont, provoquée en décochant des flèches dans chacune des trois ouvertures murales. La deuxième salle abrite le Ro-geld. En se déplaçant à droite, le premier morceau du talisman apparaît : le crâne (visible à droite de l'inventaire).

### Midgard : la fille du pêcheur

Sur l'île nommée Fisherman's Hut, Heimdall et Ursha libèrent un humble pêcheur enfermé dans son armoire par les Hakrats.



▲ Les plantes d'Ander vous offrent l'épreuve la moins évidente du jeu.



# UN BRAS DE FER ENTRE TERRE ET CIEL.

Après Comanche™, unanimement salué par la presse.  
Retrouvez la technologie révolutionnaire du Voxelspace™  
dans ce simulateur de char d'assaut.

# ARMORED FIST™



Disponible le 1er Septembre sur PC 3.5 et CD-ROM PC  
en version française intégrale.

UBI SOFT

28, rue Armand Carrel  
93108 Montreuil Cedex  
tél : 48 57 65 52

Armored Fist, NovaLogic, Voxel Space, and the NovaLogic Logo are trademarks of NovaLogic, Inc.



## Jouez et gagnez

le top pour vos micros,  
DES LECTEURS CD ROM  
DES PACKS MULTIMÉDIA  
VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR  
CD, PC, AG

36 68 22 24



TÉLÉPHONEZ VITE AU

# 36 68 22 24

2Fr19 par minute

Jeu sans obligation d'achat.



## LES RO-GELD

Voici les lieux de découvertes des quatre morceaux du talisman découvert par Odin dans la tour de Niflheim.



Il leur apprend que sa fille a été enlevée pour être sacrifiée sur l'ancien lieu saint de Loki. Courageusement, ils décident d'aider le malheureux et partent pour l'île Loki's Shrine en emportant le symbole de Thor. Sur l'île, Heimdall franchit la porte bleue et Ursha la rouge. La jeune fille libérée remet à ses sauveurs le talisman d'Utgard 1, qui ouvre la première porte du hall des mondes menant au pays des créatures étranges. En sortant du lieu du sacrifice, ils se dirigent en haut à gauche de la statue et utilisent un ascenseur invisible. En s'appuyant sur la fontaine incrustée dans le mur proche des deux portes rouge et bleu, ils déclenchent un autre ascenseur et trouvent un parchemin runique.

### Utgard : petits et grands

Après avoir traversé un lieu étrange au milieu duquel se trouve un curieux cercle de feu, ils atteignent un champ de bataille. Un soldat blessé leur donne rendez-vous dans le demi-monde. Pour le rejoindre et entamer une conversation post mortem, ils utilisent une arme de jet sur le cercle de feu. En retournant près du soldat, ce dernier (soudainement plus loquace) explique qu'une guerre oppose actuellement son village aux géants et autres guerriers Hakrats. Cependant, ils ne sont pas assez nombreux et se font massacrer. Il faudrait

pouvoir faire une alliance avec un autre village, dont il a entendu dire qu'il allait subir bientôt les assauts Hakrats. Il leur donne une armure aux armes de son roi et père, en leur demande d'aller lui donner de ses nouvelles. Après avoir revêtu l'armure, Heimdall se dirige derrière le champ de bataille et se voit ouvrir l'immense porte de la ville. En poursuivant tout droit, ils arrivent face au trône du roi Danak qui, après avoir reçu la lettre de son fils, leur décrit un étrange appareil alimenté par la lumière et aperçu par des éclaireurs sur l'île des géants. Il leur donne aussi une lettre à remettre au roi de l'autre village. À gauche, dans l'entrée, ils trouvent la cuisine et montent les escaliers pour s'emparer d'une bague. De retour dans l'entrée, ils empruntent le passage de droite pour tomber sur la carte d'Utgard.

### Utgard : l'île des géants

Près de l'idole de feu, ils ramassent un livre runique et une gourde vide qu'ils s'empressent d'aller remplir d'eau froide dans la pièce à côté. Avant d'atteindre l'idole de glace, ils tuent le géant qui ne réapparaît pas (sur la version A1200, ne pas le tuer lorsqu'il traverse l'idole de glace car vous ne pourriez pas récupérer vos armes de jet à sa mort = bug). Ils voient ensuite la gourde d'eau froide sur l'idole de feu et

font apparaître un pont de glace face à l'idole de même nature. En bas des escaliers, ils n'hésitent qu'une fraction de seconde avant de sauter dans le vide qui est soudainement comblé. Cet acte de foi restaure la mana. En haut des escaliers, le talisman d'Utgard 2 les attend ainsi qu'un géant. Sans perdre de temps à essayer de le tuer, ils lancent la bague, trouvée sur l'île des nains, sur la sphère de lumière (et pas sur le géant qui l'absorberait comme une banale flèche !) pour la détruire.

### Utgard : HQ des géants

La première épreuve consiste à éviter les gouttes de lave des robinets volcaniques en sachant, qu'au bout, un sac de quarante pièces d'or les attend. La seconde salle aux dalles roses les confrontent à un guerrier Hakrat, qu'ils évitent. Ils se dirigent vers les escaliers qui mènent jusqu'à une table couverte de plans de batailles. Ces derniers sont rapidement réduits à l'état de cendres en poussant les bougies. Ils récupèrent ainsi le talisman de Her Ker'yn.

### Porte d'Utgard 2

En franchissant cette nouvelle porte ouverte du hall des mondes, ils sont aussitôt assommés et se réveillent en prison. En poussant le quignon de pain qui est au sol,

ils éveillent la sympathie d'une souris affamée. En guise de reconnaissance, elle leur ouvre la porte (on n'a toujours besoin d'un plus petit que soi...). Après avoir sauté dans la rivière, ils trouvent des escaliers et, un peu plus loin, le trône du roi Ordok. Ils lui remettent la lettre du roi Danak qui en retour leur demande de lui en transmettre une autre (Heimdall, le coursier des rois !). Ravi de cette aide soudaine, le roi ouvre un passage vers le second morceau de talisman. Nos héros le trouvent, ainsi qu'un parchemin runique, sur le squelette aperçu près de la prison. Pour repartir, ils utilisent le chemin qui est derrière le trône du roi. Ils lancent un sort de protection contre le feu pour traverser le pont enflammé. Ils retournent ensuite voir le roi de l'autre peuple nain pour lui donner le message d'Ordok, qui leur offre un objet appartenant depuis des générations à sa famille : le talisman de Kelar'yn.

### Le royaume de Kelar'yn

L'avant-dernière porte du hall des mondes s'ouvre sur le second hall. Ils prennent la porte immédiatement à gauche et surprennent Kariel, l'archiprêtre du dernier dieu bienveillant survivant, dans son sommeil. Ander, dieu de la nature, apparaît au-dessus d'une souche et leur apprend l'existence d'Ashok, un dieu maléfique





OUVERTURE DE  
NOTRE BOUTIQUE  
LE 15 SEPTEMBRE

7TH GUEST + DUNE	429
BATTLES ISLE 2 - VF	380
BENEATH A STEEL SKY- VF	378
BETRAYAL AT KRONDOR	336
BIOFORCE	NC
BLOODNET - VF	299
BUZZ ALDRIN	439
CANNON FODDER	NC
CENTRAL INTELLIGENCE	NC
CHAOS CONTROL	NC
COMMANCHE + MIS 1 & 2	360
CORRIDOR 7	340
CRITICAL PATH	490
CYCLONES	NC
D-DAY, 6 JUN 1944	NC
DAEMONSGATE	299
DELTA V	299
DESERT STRIKE	299
DRAGONLORE	NC
DRAGONSPHERE	288
ELEVENTH HOUR	NC
FALCON GOLD	NC
FIFA SOCCER	NC
FIGHTER WING	NC
FLYING NIGHTMARES	NC
FORTRESS OF DR. RADIAXI	NC
FRONTIER COMPILATION	NC
GABRIEL KNIGHT - VF	288
GREAT NAVAL BATTLES II	299
HAND OF FATE	410
HEIMDALL II	288
HOCKEY 95	NC
INTER TENNIS OPEN	369
KING QUEST ANTHOLOGY	329
LARRY COLLECTION	329
LARRY VI - VF	329
MANCHESTER UNITED	229
MYST	440
OUT POST	339
PARADOX	NC
POLICE QUEST 4 - VF	339
PRIVATEER & STRIKE COM.	NC
RAVENLOFT	389
RETURN TO ZORK - VF	329
SAGA OF ACES	329
SAM & MAX - VF	359
SEAWOLF	NC
SHADOW OF THE COMET	349
SPACE QUEST ANTHOLOGY	329
STAR CRUSADER	NC
STAR TREK 25TH AN.	339
STARLORD	309
STONEKEEP	NC
STRIKE COMMANDER	329
SUBWAR 2050 - SCENARIO	319
SYNDICATE PLUS	339
T.F.X	380
TETHYS GOLD	NC
THE PSYCHOTRON	NC
THEME PARK	NC
UFO	399
ULTIMA 8- SPEECH - VF	410
UNDER A KILLING MOON	NC
WHO SHOT JOHNNY ROCK	359
WINGS OF GLORY	NC
WOLFPACK	259
WOODSTOCK 25TH ANNIVEI	NC
WORLD OF KEEN	330

**D'AUTRES TITRES SONT DISPONIBLES. TELEPHONEZ-NOUS. ☎ (16.1) 45.66.09.90**

**BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - 11 RUE OUDINOT - 75007 PARIS**

**NOM** \_\_\_\_\_

**ADRESSE** \_\_\_\_\_

**CODE POSTAL** \_\_\_\_\_ **VILLE** \_\_\_\_\_

**TELEPHONE** \_\_\_\_\_ **N° CLIENT (facultatif)** \_\_\_\_\_

**REGLEMENT** : Je joins ☐ Chèque Bénéficiaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre  
je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)

je paie par **CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**

**N°** \_\_\_\_\_

**Date d'expiration** : .../... **Signature obligatoirement** :

<b>FRAIS DE PORT =&gt;</b>	<b>LOGICIELS</b>	<b>: 30 F</b>
	<b>MATERIEL ET ACCESSOIRES</b>	<b>: 60 F</b>

**VOTRE MATERIEL DE JEUX :**





▲ L'énigme runique requiert l'utilisation du grimoire fourni avec le jeu.

responsable de la mort des autres dieux bienveillants. Il leur donne rendez-vous à Tal ker'yn, la demeure des dieux, pour les informer plus précisément. Avant de prendre le passage à droite de la forêt, menant à la carte de Her ker'yn (demeure des mortels), ils emportent une gourde et le talisman de Niflheim.

## Her ker'yn : le village

Le garde placé à l'entrée du village ne semble pas trop agressif. Ils décident de le laisser en vie de peur d'effrayer le vieil homme assis au bord de l'eau (il risquerait de sauter et de se noyer...). À l'intérieur du village, ils entrent dans une forge pour apercevoir avec horreur que les Daktas maintiennent les habitants en esclavage. Ils tuent le garde et discutent avec l'homme qui tient une épée à la main. Ce dernier leur explique qu'il fabriquait une épée spéciale pour le commandant Dakta, en vue d'une bataille pour Ashok. Heimdall s'empare de l'Os Blade, tout heureux de remplacer sa hache ridicule. Dans une taverne, ils défendent un esclave et testent l'efficacité de l'épée sur le guerrier d'Ashok. Au niveau inférieur du village, ils trouvent un magasin et une porte avec deux ennemis derrière, dont ils viennent facilement à bout. L'un d'eux possédait un parchemin runique de résurrection.

## Her ker'yn : Dakta HQ

Sur l'île servant de quartier général aux Daktas, ils trouvent une rune en bas du ponton et, après avoir jeté un œil au magasin, ils ouvrent la seconde porte. L'épreuve qui les attend, nécessite un saut au moment où la boule de piques passe sous eux après avoir rebondie contre l'escalier. Ensuite, ils se précipitent dans la cache et appuient sur le poussoir. En haut des escaliers, ils se dirigent à gauche et se retrouvent dans une pièce pleine de coffres. Ils les vident en prenant garde à ne pas s'approcher du serpent et montent de nouveaux escaliers. Des cartes ornent les murs, ils appuient sur la plus grande et découvrent un passage. Un mage fait alors apparaître les doubles d'Heimdall et d'Ursha. Ces clones sont très puissants et ils doivent prévoir de quoi restaurer leur énergie (remplir les gourdes). Après avoir remporté la victoire, le sorcier réapparaît et, après l'avoir tué, ils récupèrent le talisman de Tal ker'yn.

## Her ker'yn : île

La première salle de la grotte abrite un guerrier d'Ashok, ils passent à côté de lui en l'ignorant (il réapparaît lorsqu'on le tue). La seconde salle contient l'énigme runique. En lisant le parchemin trouvé au sol, ils marchent à gauche du tapis de runes sur les symboles suivants : feu, éclair, guérison, mouvement, négation, changement, enchantement, esprit, divin, invocation (cf. photos d'écrans). Les pierres qui bloquent l'accès à la troisième salle, disparaissent alors. Elle contient six petites statues au-dessus d'autant de bassins de lave. Ils décident de lancer une flèche à l'intérieur de la bouche de chacune, lorsque celle-ci est ouverte (utiliser l'arc avec les flèches). Chaque bassin se vide et le morceau de talisman en lévitation tombe au sol. Ils agissent vite, car, lorsqu'il est en l'air, le talisman s'éloigne progressivement. Ils ont à présent trois des quatre morceaux du talisman.

## Les dieux de Tal ker'yn

De retour dans le deuxième hall des mondes, ils franchissent la porte derrière la rivière gelée. Ander les accueille sous une apparence humaine et leur explique qu'ils devront obtenir les symboles de chaque dieu bienveillant mort ou vivant, pour pénétrer dans la salle des conseils. Celle contenant le Ro-geld et bien sûr le dernier morceau du talisman. Ils commencent par explorer les portes de droite du hall des dieux. La première est la salle de Minir, la déesse de la mort, qui emporta son symbole avec elle. Ils décident donc de se suicider en approchant de l'une des deux statues. Un passage lumineux apparaît alors pour leur livrer la couronne de Siri, la hache d'Osk, une rune et le symbole de Minir. La seconde porte à droite est celle du dieu des faibles. Ils attendent que ce dernier décoche un certain nombre de flèches pour ensuite les récupérer après l'avoir tué (c'est gratuit !). Sur leur lancée, ils tuent aussi l'autre gardien à l'aide d'armes de jet et récupèrent le symbole de Jarok. La troisième porte abrite Mira, la déesse de la lumière et ses pièges. Ils prennent le passage en haut à gauche et suivent l'itinéraire suivant : tout droit/gauche/tout droit/droite/tout droit et repartent par le même chemin en sens inverse, en emportant le symbole. Ils redescendent ensuite vers la première porte à



▲ Un cliché décidément essentiel à tout bon jeu d'aventure.

gauche et pénètrent dans l'antre de Siri, la déesse de la justice. Celle-ci ne donne son symbole qu'à une personne désireuse de se faire juger par elle. Ils posent donc la couronne de Siri sur la tête de la statue. Le jugement est rendu en fonction des actions d'Heimdall et Ursha dans le village des mortels. Les actions dignes sont la libération de la forge et de la taverne. Par contre, une action négative aurait été de tuer le garde à l'entrée du village, car elle entraîne la mort du vieil homme. Après un verdict favorable, ils emportent le symbole désiré. La porte du milieu à gauche est celle de Ketar, le dieu de l'air, dont le symbole est dissimulé dans un dédale de nuages. Ils découvrent en empruntant les passages « foudroyants » : une armure d'esprit, un boudier miroir et le casque de Ketar. Ce dernier brûle à l'intérieur du sac à dos. Par conséquent, ils décident de le prendre à la main (place destinée aux armes de jet) et soudainement un pont apparaît suite à cette action. Ils trouvent deux potions et le symbole. Derrière la dernière porte à gauche, Ander les attend dans son jardin. Ils prennent les graines de trois types de plantes particulières : celle à droite du terrain herbeux, celle juste dessous et la plante en bas dans le coin gauche. Ils jettent ces graines une à une sur l'herbe et une nouvelle plante pousse avant d'expulser le dernier symbole. Ils se dirigent ensuite d'un pas décidé vers la dernière porte au fond du hall des dieux. Et déposent une à une les symboles sacrés dans les espaces leur étant consacrés (même méthode que pour remplir les gourdes). La porte s'ouvre alors. Ils placent le bouclier miroir devant le point d'impact du rayon laser (orbe rouge) et le diamant suspendu tombe en libérant le dernier

morceau du talisman. Ils retournent voir Ander et prennent un nouveau symbole en s'approchant de la plante lui faisant face. Ils s'empressent d'aller la remettre à l'archiprêtre de la forêt qui fait apparaître un passage face au pont à travers les buissons. Ils marchent sur le dos de la tortue et prennent l'esprit de feu, qui les téléporte jusqu'au hall des mondes.

## Niflheim

Ils traversent la lave sur le bateau de feu. Arrivés, ils s'emparent des dents de dragon. Quand ils parviennent jusqu'à la fille de Loki, ils découvrent un passage secret sur sa droite. Ils tirent des flèches de feu à l'intérieur des trois têtes. Après avoir traversé la porte, ils placent une dent de dragon sur chaque cercle rouge sur le sol. Ensuite, ils marchent à l'intérieur du cercle principal et sont téléportés.

## Sho ker'yn : the end

Ils se frayent un chemin à travers les carreaux (sauvez le jeu à cet endroit). Lorsqu'ils parvinrent à accomplir cette épreuve, ils s'empressent de continuer et tuent au passage les doubles Heimdall et Ursha. Ils traversent le pont et poursuivent jusqu'à la pièce où ils trouvent le Ro-geld et l'ombre d'un personnage. Pour retrouver le Ro-geld, ils tourment en rond de façon à ce que l'ombre soit face au Ro-geld (appuyez sur le bouton feu). Ils sortent alors de cette section et se dirigent à l'intérieur de la pièce où se trouve un Dakta. Ils le tuent et coupent la corde sur le mur. Ils traversent la planche de bois vers la chambre d'Ashok. Comme il est invisible, ils lui lancent le Ro-geld. Ils se dirigent ensuite vers la chambre de Loki pour une confrontation finale ! ■



**A PARTIR DE CETTE RENTREE C'EST UN MAGASIN**

**A NICE AU 130 BLO  
(LIGNE 3, ARR**

---

**CONSOLE CD 32  
+ 4 JEUX  
1690 F**

---

**CD 32**

CONSOLE +2 JEUX.....	1490
JOYPAD PRO CD32.....	180
SOURIS CD32.....	150
FILMS FMV.....	180
CONCERTS FMV.....	180
ALIEN BREED / QWACK.....	190
BANSHEE.....	230
BATTLE TOADS.....	200
BRIAN THE LION.....	200
BRUTAL SPORT FOOT.....	180
CANNON FODDER.....	250
CHUCK ROCK 2.....	210
DANGEROUS STREETS + WING COMMANDER.....	340
DEFENDER OF THE CROWN.....	NC
FRONTIER ELITE 2.....	220
GUNSHIP 2000.....	210
HEIMDAL 2.....	270
INFERNO.....	240
INT. SENSIBLE SOCCER.....	NC
KICK OFF 3.....	290
LITIL Divil.....	240
MANCHESTER UNITED.....	220
MICROCOSM.....	280
PROJECT X / F17.....	190
QUICK.....	240
SABRE TEAM.....	NC
STRIKER.....	220
UFO.....	NC
ULTIMATE BODY BLOWS.....	200

	PC
DISQUE DUR 250 MO .....	135\$
DISQUE DUR 420 MO .....	177\$
SCAN. COUL. 400DPI .....	198\$
ENCEINTES 2SW .....	38\$
ENCEINTES BOW .....	710\$
S. BLASTER PRO .....	61\$
S. BLASTER 16 ASP MCD .....	137\$
S. BLASTER AWE 32 .....	220\$
QJ TOPSTAR .....	25\$
JOYPAD 4 BOUTONS .....	13\$
THRUSTMASTER STICK .....	58\$
THRUSTMASTER GAZ .....	96\$

## +Enceintes+Mega Race+Land of Lore

PRIX MODIFIABLES : 50% EN HAUSSE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX

Signature: \_\_\_\_\_

Expédition : Collissimo



C'est sang (ndlr : sang, c'est fait exprès...) doute le premier jeu, qui ressemble à un vrai film interactif et qui est un bon jeu d'aventure. Si les vampires vous posent des problèmes et que, face à Dracula, votre sang ne fait qu'un tour, vous devez de plonger. Un jeu dont la note devrait être de sang pour sang...

# Dracula unleashed



**D**racula Unleashed se compose de nombreuses séquences vidéo dans lesquelles vous récoltez les objets utiles à la dernière partie du jeu. Soyez attentif à chaque animation, elles sont la clé de l'histoire. Gardez aussi précieusement tous les objets que vous obtiendrez à la suite de chacune d'entre elles. N'hésitez pas encore à revenir plusieurs fois sur les lieux afin de faire passer le temps ou pour récupérer un objet que vous avez oublié. Pour passer le temps, vous pouvez également utiliser votre montre ou revenir plusieurs fois aux mêmes endroits. Faites très attention au timing du jeu car la plupart des scènes n'apparaissent qu'à certaines heures et en manquer une peut compromettre la fin de votre aventure.

## Jour 01 : 28 décembre

Rendez-vous chez Anisette puis au télégraphe. Utilisez la carte de visite de Janon puis allez au Newstand. Rendez visite à Holmwood puis allez au Saucy Jack Pub. Rendez-vous chez Harker puis allez à

l'Hades Club. Rendez-vous à la librairie (Bookstore) puis à l'asile. Vous y obtenez de nombreuses informations utiles pour le jour 03. Allez au bureau de Harker. Utilisez le colis pour Harker puis rendez-vous chez Anisette. Utilisez le crucifix de Harker puis retournez au Hades Club. Avancez l'heure jusqu'à 21 h 50 puis allez à l'asile. Entrez deux fois pour rien puis pénétrez dans le bâtiment à 22 h 00 précises. Allez au Saucy Jack Pub puis retournez chez vous. Lisez le télégramme et endormez-vous.

## Jour 02 : 29 décembre

Rendez-vous au Newstand puis chez Anisette. Prenez l'étoffe puis retournez à l'asile. Allez au télégraphe. Utilisez la carte de visite de Janos. Sortez puis retournez au télégraphe. Utilisez la carte de visite de Van Helsing. Allez à la librairie (bookstore) puis à l'Hades Club. Rendez-vous à l'université. Utilisez la pièce en or. Sortez et retournez à l'université. Utilisez l'étoffe puis allez chez Harker. Utilisez la rose. Allez dans le bureau de Harker. Utilisez le poignard. Rendez-vous chez Holmwood. Avancez

l'heure jusqu'à 18 h 50 puis allez chez Harker. Entrez à 19 h 00 précises en rentrant une fois pour rien. Pénétrez dans la bâtisse et contemplez la séquence qui suit. Allez chez Anisette puis retournez à l'Hades Club. Utilisez la note pour Delvin. Rendez-vous à la librairie (bookstore). Utilisez la clé de Devlin. Allez au Saucy Jack Pub. Retournez chez vous. Lisez le télégramme puis endormez-vous.

## Jour 03 : 30 décembre

Allez à Newstand puis chez Harker. Rendez-vous chez Anisette puis devant le cinéma. Attendez 10 h 00 précises pour entrer. Entrez une fois pour rien puis pénétrez dans ce lieu macabre. Allez à l'asile et utilisez la matraque. Rendez-vous chez Holmwood puis à la librairie (Bookstore). Retournez chez vous et lisez le télégramme. Allez à l'Hades Club. Utilisez l'étoffe puis rendez-vous au Saucy Jack Pub. Utilisez le livre de magie. Allez à l'université. Utilisez le livre de magie. Rendez-vous chez Harker. Utilisez le livre de magie puis allez chez Anisette.

## Jour 04 : 31 décembre

Allez chez Harker puis au télégraphe. Utilisez la carte de visite de Janos. Rendez-vous dans le bureau de Harker puis au Saucy Jack Pub. Attendez 10 h 00 précises pour pénétrer dans la bâtisse. Pour cela, avancez l'heure et entrez une fois pour rien. Rendez-vous au Newstand puis chez Holmwood. Allez au Hades Club puis à l'asile. Allez au cimetière. Rendez-vous chez Anisette puis retournez chez vous. Lisez les deux télégrammes et prenez l'enregistrement. Allez à l'université. Rendez-vous au Saucy Jack Pub puis au bureau de Harker. Utilisez l'enregistrement. Allez chez Harker puis à l'Hades Club. Retournez au cimetière. Utilisez la pièce. Allez chez Anisette puis retournez chez vous. Lisez le télégramme. Attendez 21 h 00 avant de retourner chez Anisette. Pour cela, avancez l'heure et entrez deux fois pour rien. Allez chez Harker puis chez Anisette. Allez chez Holmwood puis rendez-vous à l'Hades Club. Pour la séquence finale, utilisez la croix. Bravo, les jeux d'aventure, vous avez cela dans le sang. ■



NICK FALOO'S GOLF .....	246
RYOYU CUP .....	245
SENSIBLE SOCCER 92/93 .....	180
<b>BOX AND A BOX 2 VHS</b>	
LABYRINTH OF TIME .....	190
PIRATES GOLO .....	170
STRIKER .....	210
<b>BOX AND A BOX 2 VHS</b>	
O/GENERATION .....	175
LIBERATION .....	220

--	--



# SIM CITY



**S'il est facile de construire une ville à Sim City 2000, la rendre performante et homogène est un autre business... Voici quelques petits conseils qui pourront vous aider.**

## Les taxes

Afin de faire progresser votre ville, vous devez réduire les taxes au taux le plus bas possible. Le taux conseillé est de 5 % pour les habitations, les industries et le commerce. Ce taux permettra à votre ville de grandir généreusement.

## La circulation

Les routes sont coûteuses et vous prennent de la place. N'hésitez donc à pas construire des grands carrés de terrain de même type (6 sur 6) et de placer une route tout autour. Pour prévenir le problème



de la circulation avant son apparition, alternez, dans la mesure du possible, les zones pour éviter que les habitants de votre ville aient à faire de longs déplacements en voiture.

## Les zones

Pour développer rapidement votre ville, créez des minizones avec dans l'ordre : des résidences, des commerces et des industries. Votre ville a besoin d'eau et d'électricité. Observez régulièrement les trois barres de couleurs, elles indiquent la demande en logements, industries et commerces. Ainsi, si la barre verte est au solde positif, vous devez construire de nouvelles habitations pour satisfaire la demande. Il en va de même pour le commerce (barre bleue) et l'industrie (barre jaune). Par contre, si le solde est négatif, remplacez les zones concernées par des zones d'autres types (résidence ou com-

merce si vous avez un surplus d'industrie) ou par des bâtiments utiles (poste de police, dépôt de bus...). Pour vous donner une idée, mesurez la barre de couleur sur votre moniteur. Si vous possédez un 12 ou un 14 pouces, construisez 40 carrés de la zone concernée pour un centimètre de positif et inversement. Privilégiez donc, lorsque c'est possible, les commerces sur l'industrie afin de posséder une ville superbe qui attirera de nombreux citoyens dans tout le pays. Les proportions « idéales » des zones sont, pour six carrés : quatre résidentiels, une industrie et un commerce.

## Les bâtiments spéciaux

Construisez donc une petite centrale dans un point éloigné de la carte (inutile de vous ruiner au début, les centrales n'ont qu'une durée de vie de cinquante ans) et des petites pompes à eau autour. Construisez rapidement un poste de police et un poste d'incendie (un toutes les dix maisons) afin de faire remonter la valeur mobilière et donc de vos taxes. Vous y gagnerez aussi une grande popularité qui attirera les habitants des cités voisines. L'évolution historique est très importante dans le jeu. Ainsi, à un stade évolué du temps, n'utilisez que des centrales électriques ultraperformantes. La demande en eau est très importante ? N'hésitez pas à construire un grand nombre de pompes et de tours à eau. En ce qui concerne les pompes à eau, créez ne serait-ce qu'un seul carré d'eau avant de placer votre pompe. Elle sera deux fois plus efficace. Les stades sont les moteurs du bonheur de la ville mais les écoles en trop grand





# Y 2000



nombre vous prennent inutilement de la place et n'augmentent pas pour autant votre population et vos revenus. Évitez d'en construire un trop grand nombre.

## Chômage

Au début du jeu, seule l'industrie est un remède au chômage. Si vous voyez que les citoyens se plaignent du chômage, construisez de nouvelles industries ou baissez les taxes sur les industries. Plus tard dans le jeu, les bureaux et le commerce sont également un facteur d'emploi à utiliser.

## La pollution

Lorsque vous êtes confronté à une pollution importante. Taxez les industries lourdes (minerais, acier, chimie, textile...) à 16 ou 20 % et les industries légères (cinéma, services...) à 2 %. Lancez également le plan antipollution. Vous augmenterez en même temps la valeur mobilière de votre ville et vos revenus. Enlevez le mode catastrophe afin de vous consacrer uniquement à vos citoyens. À l'exception du taux d'entretien de la voirie, qui doit se maintenir à 100 % tout au long du jeu, ne soyez pas trop généreux avec les autres secteurs auxquels vous pouvez allouer un taux de 75 % afin de faire quelques petites économies.

## La petite cité

Parmi les stratégies qui permettent de car-

tonner à Sim City 2000, celle-ci est la plus simple à réaliser car elle demande peu de fond. Au lieu de construire des carrés à forte densité, privilégiez des zones à petite densité. Construisez des petites maisons, des échoppes et des petites industries. Aménagez des petits parcs. Rapprochez les industries et les commerces des habitations : vous aurez ainsi quasiment aucune voie de transport à installer. Altermuez un carré d'une zone avec un carré d'une autre zone. Créez également une zone résidentielle d'un carré s'étendant sur toute la longueur de la carte. Placez d'un côté un carré de commerce sur toute la longueur de la carte et un carré d'industrie sur l'autre côté (près des résidences). Votre cité ne connaîtra ainsi ni la pollution, ni le crime ni un trafic élevé et se développera à une vitesse vertigineuse. Vos habitants nageront dans le bonheur et la valeur mobilière sera au cours le plus haut en vous assurant de très hauts revenus fiscaux. À un stade important du jeu, vous disposerez de suffisamment d'argent pour construire des « arcologies » et gagner au jeu.

## L'ellipse

Construisez une centrale électrique au centre de la carte et entourez-la d'une petite route. Construisez autour des rectangles de deux carrés d'épaisseur de zones alternées et une route tout autour. Au fur et à mesure de la progression de vos revenus, continuez d'aménager des ellipses rectangulaires en les entourant à chaque fois d'une route. Vos revenus fiscaux vont ainsi atteindre leur maximum vous permettant, à un stade plus avancé du jeu, de construire un grand nombre « d'arcologies ».

## La vieille cité

Au début du jeu, construisez au centre du terrain une centrale électrique et des petites industries. Aménagez autour des commerces et des résidences de forte densité. Rendez le plus agréable possible le centre de votre ville en aménageant des parcs et des routes. Avec un centre ville très performant, vous pourrez construire progressivement des zones secondaires autour.



Votre ville progressera également rapidement et vous procurera de forts revenus. À un stade avancé du jeu, construisez des « arcologies ».

## Les minicités

Aménagez une centrale électrique au centre de la carte. Construisez des minivilles aux cinq coins de la carte (Centre, Nord-Est, Nord-Ouest, Sud-Est et Sud-

Ouest) distinctes les unes des autres et que vous reliez uniquement par de longues routes. Vous obtenez ainsi cinq petites villes qui vont se développer rapidement. Quand vos revenus augmentent, construisez de nouvelles habitations (en alternant les zones) autour des axes de communications. Votre ville finira par ne faire plus qu'une gigantesque mégapole homogène et à la croissance élevée. ■

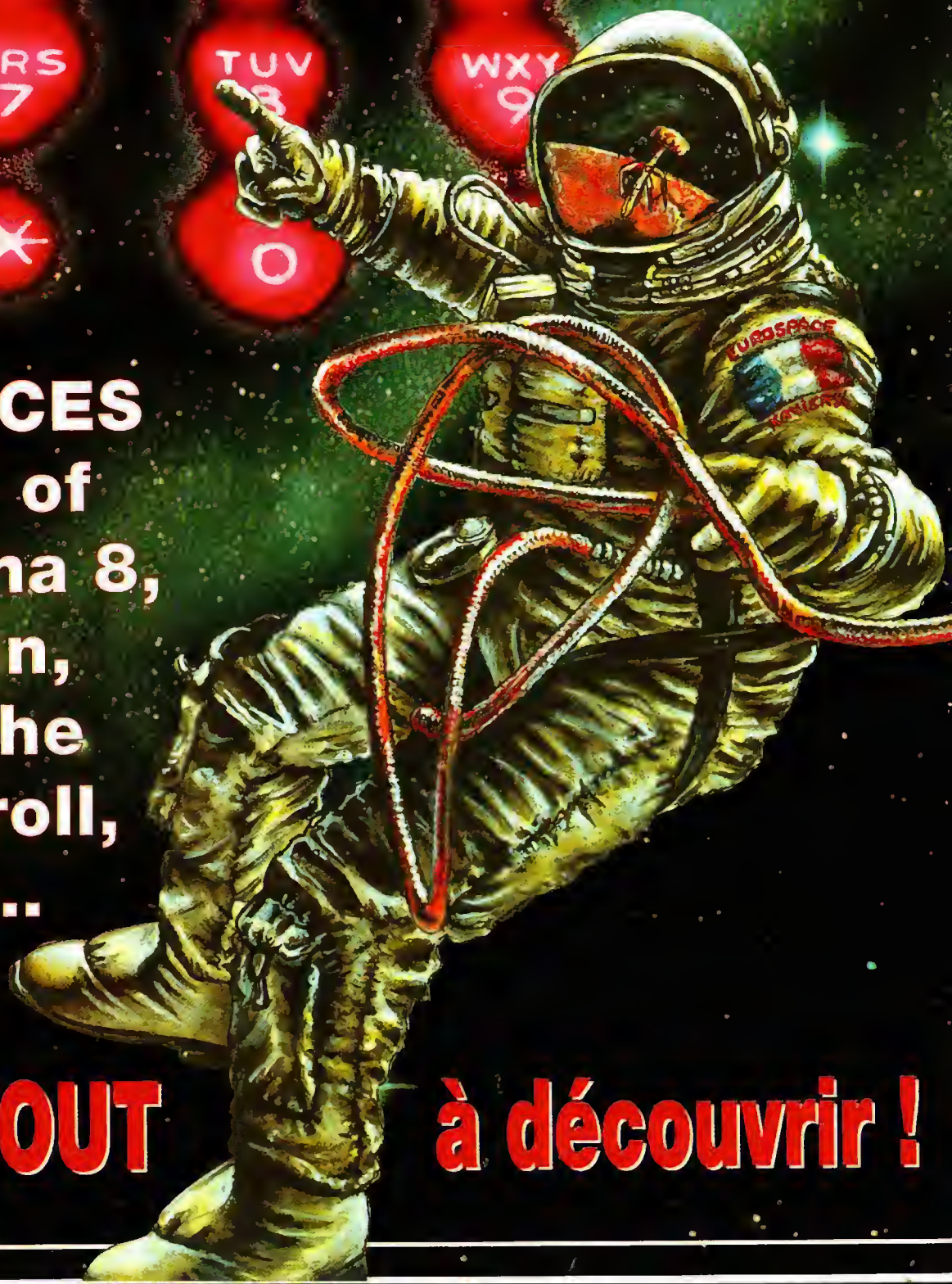




 **36 70 53 89**



**Les SOLUCES**  
**de Hand of**  
**Fate, Ultima 8,**  
**Dark Sun,**  
**Arena: the**  
**Elder Scroll,**  
**Inca 2...**



**Il reste TOUT**

**à découvrir !**



# LE MULTIMÉDIA, ÇA VOUS BRANCHE ?

Découvrez **CD Loisirs N° 2**, un hors série  
de la rédaction de **Génération 4...**

Connectez-vous sur le magazine  
de tous les logiciels destinés au grand public :  
jeu, éveil, culture, éducatif,  
encyclopédie ou divertissement !  
**35 F dans tous les kiosques !**

CD-ROM PC • CD-ROM MAC • CDI • PHOTO CD • CD AUDIO

**GENÉRATION 4...**  
HORS-SÉRIE MICRO LOISIRS

**CD LOISIRS**

JEUX  
ÉVEIL  
CULTURE  
ÉDUCATIF  
ENCYCLOPÉDIE  
DIVERTISSEMENT

NUMÉRO 2  
Hors série N°2 - 35 francs

**FANTASTIQUE !  
LE CD DE L'ÉTÉ**

LES MEILLEURES DÉMOS PC ET MACINTOSH  
4 TUBES À ÉCOUTER SUR VOTRE CHAÎNE :

REGG'LYSS - Jamadoc / NO MAN'S LAND - Conteste  
GOD'S GIFT - Today I never thought of you at all  
F'INDIES - Home town

**31 CD-ROM  
AU CRIBLE !**

INTERACTIVE

Sexe et multimédia

City

Les dinosaures

New York

Old Four

Hotel

**Gratuit !**  
**Un CD-Rom Mac et PC**

## Demos pour Mac

David Bowie's Jump •  
Dust • Hellcab • Iron  
Helix • Journeyman  
Project • Jump Raven •  
Nymphaeas • Penthouse's  
Virtual Escort •  
Spaceship Warlock •  
Theme Park • Total  
Distortion

## Demos pour PC

Fifa Soccer • Invasion Of  
The Mutant Bats Of  
Doom • Secret de la Cité  
Engloutie • S.O.S. Forêt  
Vierge • Raptor • Solar  
Winds • Theme Park •  
Vista Pro

**et des musiques CD  
Audio**

God's Gift  
Regg'Lyss  
No Man's Land  
F'Indies



**Peu de démos  
ce mois-ci : nous  
attendons avec  
impatience les  
sorties  
des démos  
présentées à  
l'Assembly'94 !**

## INCROYABLE ASSEMBLY'94 !

**D**u 5 au 7 août s'est tenue à Helsinki en Finlande, une gigantesque Coding Party (Ouuups... je voulais dire fête de la programmation !) organisée par Futur Crew, les concepteurs de la démo Second Reality. Cette fête réunissait dans un vaste complexe près de 5 000 personnes venues du monde entier pour confronter leurs créations PC ou Amiga. L'organisation était fantastique : écrans géants, boutiques, films, parties en-diabées de Doom en réseau animaient la compétition. Pour de nombreuses personnes, c'était également l'occasion rêvée de se rencontrer, de discuter, d'échanger des

idées, de partager les expériences et de mettre en commun la passion. Si comme moi, vous pensiez que ce type de manifestation est organisé par des amateurs, détrompez-vous : de très nombreuses sociétés sponsorisaient l'événement. Citons les plus prestigieuses : ID Software, Team 17, Advanced Gravis, Epic Megagames ainsi que SSI ! Un jury, composé de personnalités du milieu des démomakers, effectua une première sélection. Ensuite, ce fut aux personnes présentes de déterminer la démo gagnante dans chaque catégorie présente. Pour voter, chacun disposait d'une disquette spéciale prévue à cet effet. Les récompenses n'étaient pas non plus en reste, 2 700 dollars américains (soit environ quelque 16 200 francs !) étaient offerts aux

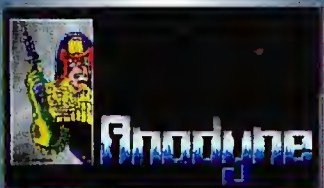
### Où se procurer ces démos ?

Si vous le désirez, vous pouvez télécharger toutes ces démos sur notre serveur. Connectez-vous sur le 3615 GEN4, allez en rubrique téléchargement (tapez \*TPC) : la procédure à suivre y est détaillée. ■

groupes PC et Amiga qui remporteraient le plus grand nombre de voix ! Par son organisation remarquable, son ambiance chaleureuse et le professionnalisme de ses organisateurs, cette manifestation restera pour tous une expérience inoubliable. Nous attendons déjà avec impatience l'arrivée des démos présentées à l'Assembly'94 et nous en avons déjà l'eau à la bouche ! ■

### Anodyne pas si anodine !

Deus, un nouveau groupe de démomakers de nationalité grecque, nous propose sa première intro nommée Anodyne. Les effets sont sans surprise : scrollings et *vectors dots* se succèdent avec une grande souplesse. Les musiques de qualité ponctuent agréablement les différentes parties. Anodyne jouit d'un design proche de ce que l'on rencontre habituellement sur Amiga et que l'on a encore peu l'habitude de rencontrer sur PC. Sans être impressionnante, elle reste malgré tout fort prometteuse. ■

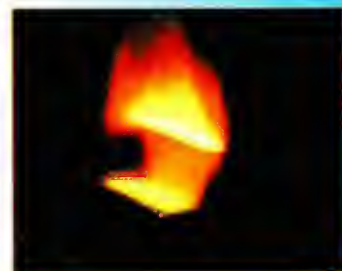
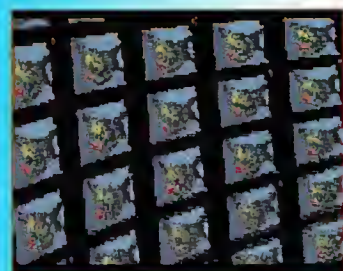
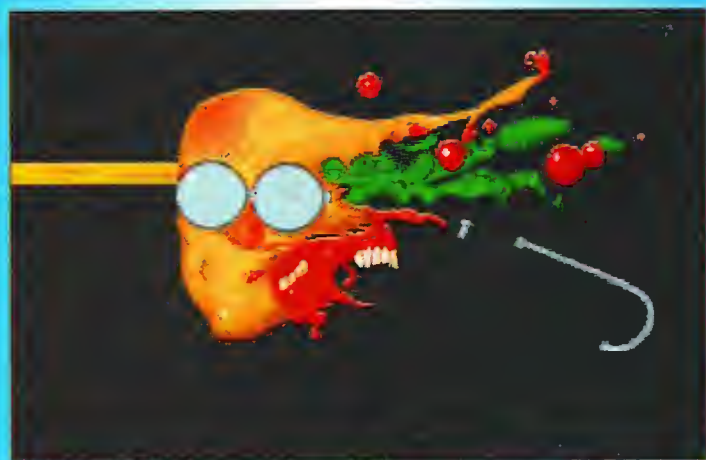


### Speed : à donf !

Un nouveau groupe français baptisé Speed, composé des fameux Performer (programmeur) et Zebig (dessinateur, roi du design), est né. En attendant leur première démo, Speed nous fait patienter en dévoilant son intro pour Virtual Paradize, une BBS sur Paris. Les graphismes de Zebig sont soignés et les musiques correctes. L'arrivée de Speed va certainement bousculer le milieu des démos PC. De plus si vous possédez un modem, vous pouvez prendre contact avec Speed. Connectez-vous sur Virtual Paradize et laissez un message au nom de Zebig ou Performer. Ils se feront le plaisir de répondre à vos questions. Virtual Paradize : ligne 1 au 43 44 50 13 ou ligne 2 au 43 44 50 31. ■

### EPIC : ZUUL IS BACK ?

Le groupe Zuul est de retour avec Epic, leur nouvelle création. Il nous avait habitués à des productions moyennes. Sans être extraordinaire, cette démo ne manque pas de charme : *dotts*, flammes, sphères et *rotating zoomers* s'animent avec peu de fluidité. Un fond sonore assez moyen ponctue le tout. Les graphismes ne suffisent pas à pallier son manque d'originalité. Pour finir, Epic ne convainc pas : l'ennui gagne vite. Espérons que Zuul rectifie rapidement son tir. ■



## MÉGASTAR MULTIMÉDIA

Mégastar Multimédia est le premier fanzine sur disquettes destiné aux fans du PC. Conçu par une équipe de jeunes bénévoles, âgés de 20 à 25 ans, il comporte tests, dossiers, astuces et concours. Graphistes, musiciens, programmeurs et rédacteurs se sont unis pour nous le présenter. Son interface est parfaite : entièrement gérée à la souris, elle permet une lecture claire et rapide des articles. Son contenu est à la hauteur de sa forme. Agrémenté d'un excellent fond sonore et de splendides graphismes, Mégastar Multimédia nous a séduit : nous attendons déjà avec impatience la sortie du second volet.

Mégastar Multimédia tient sur deux disquettes 1.44 Mo et nécessite un écran VGA pour fonctionner. Il supporte les cartes Sound Blaster et compatibles. Pour recevoir Mégastar Multimédia, envoyez un chèque de 19 francs à l'ordre de l'association Mégastar Multimédia, sans oublier d'indiquer vos coordonnées, à l'adresse suivante : Mégastar Multimédia, instance PTT, 37380 Reugny. ■



# SOYEZ FUTES, COMMANDEZ AU RENARD !

**CLUB GAMES** en fait plus, **CLUB GAMES** est moins cher tout simplement

**CLUB GAMES : Le spécialiste de la vente par correspondance de jeux vidéo**

**CLUB GAMES**

LE RENARD DU JEU VIDEO

(16.1) 44 59 29 31

(16.1) 44 59 29 29

Du lundi au samedi 10/20 h

**LES 3 AVANTAGES DU CLUB**

**PLUS DE CHOIX !!!**



TOUS LES  
MEILLEURS JEUX  
PC  
PC CD ROM  
AMIGA

**DES PRIX EXCEPTIONNELS !!!**



GAGNEZ  
**5%**  
DE RÉDUCTION SUR DES  
MILLIERS DE JEUX

**PLUS DE SERVICES !!!**



TOUS LES 2 MOIS  
RECEVEZ GRATUITEMENT LE  
CATALOGUE DE NOS PRODUITS  
1 LIVRAISON SURE  
ET RAPIDE 24/48 H

VOUS AVEZ LA CARTE :

VOUS N'AVEZ PAS ENCORE LA CARTE :

VOUS NE DÉSIREZ PAS LA CARTE

→ Bénéficiez des **PRIX CLUB** (-5% de réduction sur le prix normal).

→ Vous pouvez l'acheter en même temps qu'un jeu et bénéficiez tout de suite du **PRIX CLUB** sur ce jeu ainsi que sur tous les suivants (pendant 1 an).

→ Vous pouvez également **ACHETER SEULEMENT** la **PLAYER CARD** et vous bénéficiez du **PRIX CLUB** sur vos prochains achats ainsi que de tous les avantages du Club.

→ Commandez au prix normal.

**NOMS**

**Prix CLUB**

**Prix Normal**

**JEUX D'AVENTURES (DISK)**

THE DARK + JACK IN THE DARK VF	249 F	269 F
IN THE DARK 2 VF	329 F	349 F
TH A STEEL SKY VF	279 F	289 F
EL KNIGHT VF	289 F	309 F
OF FATE VF	299 F	319 F
QUEST 6 VF	339 F	359 F
RE SUIT LARRY 6 VF	299 F	319 F
QUEST 4 VF	289 F	309 F
FOR GLORY 4 VF	289 F	309 F
SON REQUIEM VF	289 F	309 F
ND MAX VF	339 F	359 F
OW OF THE COMET VF	269 F	289 F

**JEUX D'AVENTURES (CD ROM)**

QUEST NF + OUNE VF	379 F	399 F
TH A STEEL SKY VF	309 F	329 F
THE TANTALE VF	349 F	369 F
NF	419 F	439 F
QUEST 4 VF	349 F	369 F
FOR GLORY 4 VF	319 F	339 F
ND MAX VF INTEGRAL	TEL	TEL

**JEUX DE SIMULATION (DISK)**

PACIFIC AIR WAR NF	319 F	339 F
AND FIRST	TEL	TEL
ANCHO VF	309 F	329 F
DEFENDER NF	309 F	329 F
SIMULATOR 5.0 VF	339 F	359 F
AL POURSUITE NF	199 F	209 F
C STRIKE NF	359 F	379 F
ER NF	299 F	319 F
OLF VF	319 F	339 F
RIKE COMMANDER VF	289 F	309 F
30 VF	309 F	329 F
HTER NF	339 F	359 F
30 VF	299 F	319 F
COMMANDER ACADEMY NF	249 F	269 F
COMMANDER ARMADA	TEL	TEL
30 VF	329 F	349 F

**JEUX DE SIMULATION (CD ROM)**

ANCHO + MISSION 1 ET 2 VF	389 F	409 F
TEL	TEL	TEL
TEER NF	359 F	379 F
OLF VF	359 F	379 F
AR 2050 + SCENARIO VF	319 F	339 F
STRIKE COMMANDER VF	339 F	359 F
30 VF	379 F	399 F
COMMANDER 2 VF	319 F	339 F

**OCCAZ PC DISK/CD ROM**

Achetez - Vendez - Echangez vos jeux PC par correspondance.

Nous rachetons tous les jeux sur PC disquettes et CD ROM cash ou par bon d'achat.

VOUS REMBOURSONS VOS FRAIS DE PORT D'ENVOI PAR CHEQUE OU BON D'ACHAT

**20 Frs**

seulement

SOYEZ FUTES, COMMANDEZ AU RENARD !

**CLUB GAMES**

LE RENARD DU JEU VIDEO

The Player Card

Tél. (16.1) 44 59 29 29 ou (16.1) 44 59 29 31

de 10 h à 20 h

DEVENEZ MEMBRE ET PROFITEZ DE TOUS LES AVANTAGES DU CLUB.

Avec la **PLAYER CARD** :

(Valable 1 an)

• **PRIX CLUB** (-5%)

• Catalogue à domicile

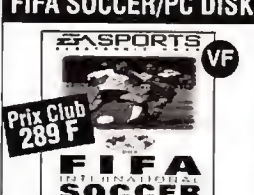
• Les infos sur la sortie des news et bien d'autres avantages

**NOMS**

**Prix CLUB**

**Prix Normal**

**LES HITS DU MOIS A PRIX CLUB**



• PRIX NORMAL : 309 F

**TIE FIGHTER/PC DISK**



• PRIX NORMAL : 359 F

**UNDER A KILLING MOON/PC CD ROM**



• PRIX NORMAL : 419 F

**DRAGON LORE/PC CD ROM**



• PRIX NORMAL : 419 F

**NOMS**

**Prix CLUB**

**Prix Normal**

**PC : JEUX D'ACTION/ARCADE**

CDL SPDT/DISK	199 F	209 F
DELTA V/DISK	349 F	369 F
DOOM/DISK	119 F	129 F
DRAGON LAIR VF/CDROM	349 F	369 F
MAD DOG MAC KREE 2/CDROM	379 F	399 F
MEGARACE NF/CDROM	289 F	309 F
REBELT ASSAULT NF/CDROM	369 F	389 F
RISE OF THE ROBOTS/DISK	TEL	TEL
SPACE HULK VF/CDROM	349 F	369 F
TERMINATOR RAMPAGE/CDROM	319 F	339 F
WHO SHUT JOHNNY ROCK NF/CDROM	389 F	409 F

**PC : JEUX DE SPORT ET SIMULATION CONDUITE (DISK)**

EMPIRE SOCCER NF	269 F	289 F
F1 GRAND PRIX VF	279 F	299 F
FIFA SOCCER VF	289 F	309 F
INDY CAR RACING DATA DISK	TEL	TEL
INDY CAR RACING NF	279 F	299 F
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER NF	179 F	199 F
KICK OFF 3 NF	269 F	289 F
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	279 F	299 F
PLANETE FOOTBALL VF	289 F	309 F
SUPER SKI 3	269 F	289 F
VROOM MULTI PLAYER NF	229 F	249 F
WORLD CUP USA 94 NF	239 F	259 F
WORLD CUP YEAR 94 NF	299 F	319 F

**PC : JEUX DE SPORT (CD ROM)**

ADVANTAGE TENNIS OPEN VF	269 F	289 F
INTERNATIONAL TENNIS OPEN VF	379 F	399 F
LINKS COLLECTOR NF	379 F	399 F

**JEUX SUR AMIGA 1200**

BODY BLOWS GALACTIC	269 F	289 F
GUNSHIP 2000	269 F	289 F
IMPOSSIBLE MISSION	269 F	289 F
KICK OFF 3 NF	269 F	289 F
OSCAR	229 F	249 F
PINBALL FANTASY	209 F	219 F
RIDER CUP GOLF	229 F	249 F
TIGGERS	239 F	259 F

**KIT CD ROM JOUEUR**

Lecteur PANASONIC CDR562  
double vitesse  
+ interface  
+ MEGA RACE  
+ REBEL ASSAULT  
+ MYST  
+ SOUND BLASTER 16 VALUE

**1690 F**

**2390 F**

Pour tout kit acheté, carte de membre gratuite

**NOMS**

**Prix CLUB**

**Prix Normal**

**JEUX SUR AMIGA 500**

BENEATH A STEEL SKY VF	249 F	269 F
CANNON FODDER VF	249 F	269 F
CIVILISATION	249 F	269 F
D DAY 6 JUIN 44 VF	249 F	269 F
ELFMANIA	299 F	319 F
EMPIRE SOCCER	239 F	259 F
F1 GRAND PRIX VF	229 F	249 F
FIFA SOCCER	TEL	TEL
FUN RAOI 4 NF	269 F	289 F
GENESIA VF	229 F	249 F
GOAL NF	229 F	249 F
HEIMDALL 2 VF	259 F	279 F
IMPOSSIBLE MISSION	299 F	319 F
INDY 4 VF	339 F	359 F
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER	189 F	199 F
ISHAR 3 VF	279 F	299 F
KICK OFF 3 NF	239 F	259 F
MORTAL COMBAT NF	229 F	249 F
MR KUTZ NF	209 F	219 F
NORO ET SUD VF	299 F	319 F
DIK NF	199 F	209 F
SETTLERS VF	289 F	309 F
SIERRA SOCCER NF	229 F	249 F
SIMON THE SORCERER	299 F	319 F
SKID MARKS NF	219 F	229 F
STARLORD	249 F	269 F
SYNOCDATE	229 F	249 F
TORNADO	299 F	319 F
VROOM MULTIPLAYER	169 F	179 F
WORLD CUP USA 94	219 F	229 F
WORLD CUP YEAR 94	269 F	289 F

**JEUX SUR CD 32**

CHAOS ENGINE	239 F	259 F
CHUCKS ROCKS 2	229 F	249 F
DISPOSABLE HERO	229 F	249 F
CONK	229 F	249 F
GLOBAL EFFECT	229 F	249 F
GUNSHIP 2000	229 F	249 F
IMPOSSIBLE MISSION	229 F	249 F
LIBERATION CD 32	239 F	259 F
LOTUS TRILOGY	239 F	259 F
MICROCDM	329 F	349 F
PROJECT X/F17	229 F	249 F
RYDER CUP	269 F	289 F
TOTAL CARNAGE	229 F	249 F
ULTIMATE BODY BLOWS	229 F	249 F
WHALE'S VOYAGE	229 F	249 F
ZOD 2	239 F	259 F

**GAMME ACCESSOIRES**

SOUND BLASTER 2.0 CELLUXE	499 F
SOUND BLASTER PRO VALUE	649 F
SOUND BLASTER 16 MULTI CD	999 F
SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD	1349 F
SOUND BLASTER AWE 32	2099 F

**MANETTES TRUSTMASTER**

Manette High control system PC	699 F
Manette High control system pro	999 F
Manette de gaz weapon control system	999 F
Volant formula 11 + INDY CAR	1290 F
Palonnier rudder control system PC	1090 F

**BON DE COMMANDE EXPRESS** : A découper ou à photocopier et à envoyer à CLUB GAMES, 35, rue de Turbigo - 75003 Paris

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : ..... CODE POSTAL : .....

VILLE : ..... DATE DE NAISSANCE : .....

TEL (OBLIGATOIRE) : ..... DATE DE NAISSANCE : .....

ORDINATEURS UTILISES : .....

N° DE MEMBRE : .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Les chèques sont à libeller à l'ordre de SOMH CONSEIL

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE

☐ CONTRE REMBOURSEMENT +35 Frs ☐ CARTE BLE

N° - - - - -

Date d'expiration :

Signature :

(Parents pour mineurs)



# JEUX EN FÊTE !!! \*

\* Dans la limite des stocks disponibles.

**Profitez de notre super promotion; un jeu gratuit à partir de 550 F d'achats alors ...**

## F 19 Stealth Fighter



Microprose

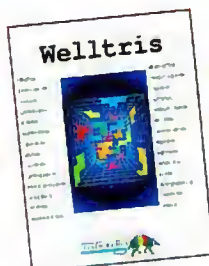


Réf. : AM 01

Un simulateur aérien qui vous met aux commandes du fameux appareil furtif.

## WELLTRIS

Infogrames



89F

Réf. : MC 01  
ST 40

Si vous avez épuisé les joies de Tetris, alors osez la troisième dimension. Sur Mac, en NB et couleurs.

## KNIGHT OF THE SKY

Microprose



129F

Réf. : AM 03

Retrouvez l'ambiance des combats du début du siècle, dans cette simulation de vieux biplans !

## SIM EARTH

Maxis



149F

New

Réf. : AM 112  
PC 112

Les auteurs de Sim City sont passés à la dimension supérieure: développez votre monde !

## SIM ANT

Maxis



149F

New

Réf. : AM 110  
PC 110  
MC 110

En tant qu'ingénieur-fourmi, il vous faut assurer la prospérité de votre fourmière. Une simulation sans égal.

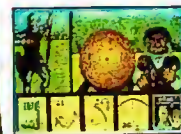
## IRON LORD

Ubi Soft



89F

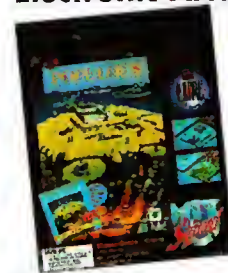
Prix en baisse



Réf. : AM 69

Un grand jeu d'aventure dans un univers médiéval. Superbe jeu qui intègre des phases d'arcade.

## POPULOUS & promised lands



129F

Réf. : PC 7  
AM 7  
ST 7

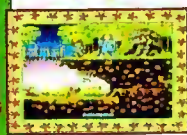
LA simulation par excellence. Indispensable à toute lagithèque. Fourni avec ses extensions.

## ELF

Ocean



129F

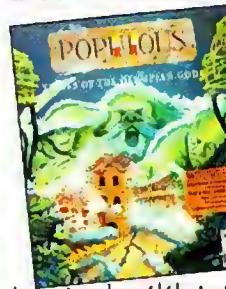


Réf. : ST 09  
AM 09

Un super jeu de plates-formes digne des consoles. Jouable, superbe et très bien fait, une référence dans le genre.

## POPULOUS II

Electronic Arts



129F



Réf. : ST 68  
Populous II+  
AM 58

La suite du célèbre Populous. Utilisez vos pouvoirs divins pour développer votre monde. Sur Amiga, un data disk est fourni !

## MEGALOMANIA

Ubi Soft



129F

Réf. : AM 52  
ST 52

Une simulation économique complètement délirante. De quoi se sentir devenir un vrai Rockefeller... Amusant à souhait !

## THE TELLER

Ubi Soft



89F

Réf. : AM 5  
ST 5

Un jeu de réflexion et de mémorisation. Reconstituez des puzzles avant votre adversaire. Jouable à deux.

## NICKY 2

Microïds



89F

Réf. : PC 104

Les suites des aventures de Nicky. Armé de fruits, il devra vaincre les niveaux de forêt, nuages, jungle et volcans.

## OTHELLO KILLER

Ubi Soft.



89F

Réf. : AM 71  
ST 71

Un très bon programme pour connaître les plaisirs de ce classique.

## BATTLECHESS II

Electronic Arts



129F

Réf. : AM 56

Jeu d'Echecs chinois qui renouvelle ce classique. Nombreuses options: niveaux de jeu, horloge, conseils au joueur...

## BOSTON BOMB CLUB

Silmarils



89F

Réf. : ST 9  
AM 9

Jeu d'arcade-réflexion. Des bombes circulent dans des labyrinthes tortueux; guidez-les vers le seau d'eau pour les éteindre. Boum. Ra



**89 F** **KID GLOVES II**  
Electronic Arts  
Aidez notre kid à retrouver sa fiancée enlevée par un sorcier maléfique. De nombreux niveaux, pièges, monstres.

Réf. : AM 57

**O S C A R**  
Microïds  
**OSCAR**

Réf. : AM 97

**149 F**  
Superbe jeu de plateformes très fluide et d'une excellente jouabilité.

**New**

**Bunny Bricks**  
Silmarils  
Un casse-briques original; bunny se sert de sa batte de base-ball en guise de raquette!

**89 F**

Réf. : ST 100, AM 100, PC 100

**La bande à Picsou**  
Disne  
**89 F**  
Un très beau jeu pour les jeunes. Ils pourront retrouver les personnages Disney.

Réf. : AM 36

**WILD WHEELS**  
Ocean  
**89 F**  
Imaginez un terrain de football avec des voitures à la place des joueurs et vous aurez une idée de ce que vous propose ce jeu!

Réf. : ST10, AM10, PC10

**CRAZY CAR II**  
Titus  
**89 F**  
Parcourez les Etats-Unis en évitant de vous faire arrêter par la police. Une course de voiture où il faut réfléchir un minimum.

Réf. : AM16, ST16, PC16

**PANG**  
Océan  
**New**  
**89 F**  
Un des hits des salles d'arcade fidèlement adapté sur micro. Vite, crevez les ballons!

Réf. : ST 88, AM 88

**FIRE & FORGET**  
Titus  
**89 F**  
Suite du fameux Fire & Forget, ce jeu vous permet de diriger une voiture qui s'envoie à l'ennemi. Un shoot'em'up samptueux!

Réf. : AM18, ST18, PC18

**Nicky Boom**  
Microïds  
**89 F**  
Superbe jeu de plateforme mettant aux prises Nicky et une vilaine sorcière. Nicky dispose de fruits pour vaincre ses ennemis.

Réf. : AM103, ST103

**BLUES BROTHERS**  
Titus  
**89 F**  
Retrouvez l'un des duos les plus célèbres dans cet excellent jeu d'arcade.

Réf. : AM26, ST26, PC 26

**TITUS THE FOX**  
Titus  
**89 F**  
Jeu de plateforme dans lequel vous surferez sur votre tapis volant; les aventures de Titus le renard ont lieu au pays des 1001 nuits.

Réf. : AM79, ST79, PC79

**PREHISTORIC**  
Titus  
**89 F**  
Vous êtes un homme préhistorique, vous allez devoir secourir votre belle mais la route est longue et les ennemis varacores. Drôle et prenant!

Réf. : AM22, ST22, PC22

**SWAP**  
Titus  
**89 F**  
Swap ! Swap ! Font les pièces qui se retournent lorsque vous cliquez dessus. Plus prenant que Tetris, mais moins long que Guerre et Paix.

Réf. : ST23, AM 23, PC 23

**WILD STREETS**  
Titus  
**89 F**  
Vous débarquez dans les rues de New-York envahies par les bandits. Aidé de votre panthère, vous allez devoir nettoyer les rues...

Réf. : AM25, ST25, PC25

**BOMB'X**  
Mediagogo  
**69 F**  
Jusqu'à 4 joueurs pourront partir à la quête du plaisir dans cet excellent jeu paradisiaque. 50 niveaux, 2 phases pour des heures de rire.

Réf. : BX ST, BX PC, BX AM

**... soyez malin et commandez à plusieurs afin de bénéficier d'un jeu gratuit !**

**BON DE COMMANDE (A remplir en capitales)**

Indiquez les références

Réf. :   
Réf. :   
Réf. :   
Réf. :   
Réf. :   
Réf. :

☐ Ma commande dépasse 550 F et je choisis mon jeu offert.

Réf. :

**A retourner à notre nouvelle adresse:**

**DISKIMAGE "Jeux en fête"**  
35 rue du Faubourg Saint-Denis,  
75010 PARIS.

NOM :

Prénom :

Adresse :

Code postal :  Ville :

Pays :

Jeux à 129 F :

Je paie X F = F + part F = Total F TTC

Jeux à 89 F :

Je paie X F = F + part F = Total F TTC

☐ Chèque Bancaire au ☐ Mandat Lettre à l'ordre de DISKIMAGE

Référence de remplacement en cas de rupture de stock. N'indiquez aucune référence si vous souhaitez être remboursé.

Réf. :

Réf. :

Pour PC: attention, les jeux dont les références sont suivies d'un astérisque nécessitent un disque dur.

**PARTICIPATION AUX FRAIS D'ENVOI:**

- Pour la France et C.E.E: ajouter 20 Frs de part pour 1 ou 2 jeux. Part gratuite à partir de 3 jeux.

- Hors-C.E.E: 30 Frs de part quel que soit le nombre de jeux commandés.

**COMMANDES DE L'ETRANGER**  
Merci d'utiliser un règlement par mandat.

**CONDITIONS DE LIVRAISON**  
Livraison sous 10 jours.

**HORAIRE D'OUVERTURE DE DISKIMAGE**

Du lundi au vendredi de 14h à 18h30. Samedi de 14h à 17h.



# ATARI

## Domaine Public & Shareware

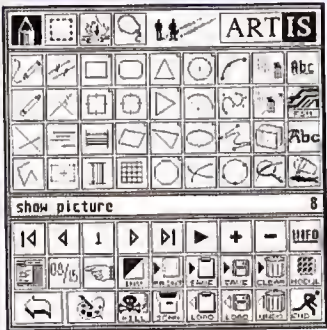
### A propos de Shareware

C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur vous devez, alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

### GRAPHISME

#### Artis Demo 4.0

ST / TT / Falcon  
 © / GRAPH / DESSIN /  
 ARTIDEM.TOS



Si vous connaissez PrismPaint, vous devez essayer Artis. C'est son digne successeur : avec de nombreuses fonctions supplémentaires, il conserve une interface à base d'icônes et utilise le plein écran pour visualiser les images.

Un programme très complet que vous pourrez tester avec cette version d'évaluation... Si vous en voulez plus, voyez ça avec Lexicor France !

Réf.: ST1238 1 x

### GRAPHISME

#### EPS x CVG 1.0

ST / TT / Falcon  
 © / GRAPH / UTILS / CONVERT /  
 EPSXCVG.TOS

Si le format CVG (Calamus Vektor Graphic) est très répandu dans le monde ST, il n'en est pas de même du format EPS. Ce dernier correspond au format Encapsuled Postscript. C'est un format très répandu sur Mac et PC.



L'intérêt de ce programme est qu'il permet de convertir les fichiers EPS vectoriels au format CVG. Un petit inconvénient est qu'il ne s'occupe pas des polices contenues dans un document.

Néanmoins, ce programme vous ouvre l'immense bibliothèque des ClipArt disponibles. Amateurs de P.A.O., il vous faut ce programme...

#### Fractals IV 4.50

ST / TT / Falcon  
 © / GRAPH / FRACT450.TOS

Encore un nouveau venu dans l'univers des fractales. Commençons par la mauvaise nouvelle : c'est en allemand. Mais pour le reste, c'est superbe, puissant et sous GEM comme il se doit. Ce programme ne se limite pas aux classiques Julia et Mandelbrot et sait même gérer en couleurs la représentation en trois dimensions des fractales, et c'est beau !

Ne m'en voulez pas, moi j'aime ! Il faut être amateur, c'est tout...

#### Ray Tutor

ST / TT / Falcon  
 © / GRAPH / DESSIN / RAYTU-  
 TOR.TOS

Un tout petit fichier texte en Anglais qui

vous permettra de comprendre les bases pour utiliser RayStart. Évidemment, il vous faut Raystart, sinon ça ne vous servira à rien, mais alors à rien du tout, sinon à perfectionner votre Anglais !

Réf.: ST1242 1 x

### UTILITAIRES

#### One Jack 1.0

ST  
 © / UTILS / ACCS / ONE\_JACK.TOS

Un petit nouveau vient offrir une fonction qui manque à notre bureau : la possibilité de lancer un programme sans avoir recours aux touches de fonctions ou aux icônes. One Jack est un accessoire qui permet d'installer ses propres programmes dans une fenêtre.

Lorsque vous appelez One Jack, vous avez alors accès à tous vos programmes par un simple clic souris. Comme pour réussir cette prouesse le programmeur utilise des fonctions « pas très autorisées », ce programme ne fonctionnera pas sur d'autres machines que les ST !

#### UnARJ 2.41

ST / TT / Falcon  
 © / UTILS / COMPACT / ARCHIVES /  
 UNARJ241.TOS

Voici le dernier né des gestionnaires d'archives au format ARJ. Celui-ci est très rapide. Pour le reste, c'est un classique du genre, si ce n'est que cette version fonctionne sur toutes les machines, ce qui n'était pas le cas de certaines versions précédentes. Pour l'utiliser facilement, n'hésitez pas à utiliser un shell du genre Two In One, c'est tellement plus pratique !

#### Coma 2.02

ST / TT / Falcon  
 © / COMMS / TERMINAL /  
 COMA\_202.TOS

Dernière version de ce shareware destiné à l'émission et à la réception de fax. Coma est compatible QFaxPro et tout fax créé à partir d'une application (Calamus, Papyrus, Gemview) par un driver de ce dernier pourra être envoyé par Coma.

Coma permet aussi de créer un fax à

partir d'un ASCII et d'IMG en en-tête et pieds de page.

Cette version gère aussi la voix (voir avec certains modems)

Logiciel en anglais ou allemand.

Réf.: ST1245 1 x

### Jeux

#### Minds 1.1

ST / TT / Falcon  
 © / JEUX / REFLEXIO /  
 MINDS\_11.TOS

Encore un nouveau démineur sur Atari. Celui-ci est sous GEM, possède un terrain de taille variable, et les briques sont en 3D du plus bel effet. Toutes les boîtes de dialogue sont dans des fenêtres, ce qui vous permettra de l'utiliser sous Multitask, et vous avez accès à un 'Cheat Mode', mais votre score en sera affecté. On ne va pas vous laisser tricher sans rien dire !

#### Storm Demo 0.81

ST / TT / Falcon  
 © / MUSIQUE / SNDTRACK /  
 PLAYERS / STORM081.TOS

Voici la version de démonstration d'un nouveau soundtracker qui devrait être disponible avant la fin de l'année. Son interface graphique est entièrement sous GEM, et il affiche en temps réel les partitions ainsi que les effets affectés à chaque échantillon. Il n'est pas aussi puissant que le célèbre CMM, mais les concepts sont un peu différents, et il vaut bien un petit coup d'oeil !

#### Isola 3.32

ST / TT / Falcon  
 © / JEUX / REFLEXIO /  
 ISOLA332.TOS

Un nouveau petit jeu très sympathique,



entièrement sous GEM. Le principe est de réussir à entourer son adversaire (humain ou ordinateur) de briques, sans se faire enfermer. Chaque joueur peut à tour de rôle se déplacer et poser une brique pour coincer son adversaire. Le premier qui bloque l'autre a gagné. Plusieurs niveaux de jeu contre l'ordinateur sont disponibles et on peut lui demander d'afficher sa « réflexion », histoire de voir ce qu'il nous prépare. Un petit jeu vraiment bien réalisé.

Réf.: ST1246 1 x

### MUSIQUE

#### Digital Tracker 2.03

Falcon  
 © / MUSIQUE / SNDTRACK /  
 PLAYERS / DTDEM03.TOS

Voici un programme pour les utilisateurs de Falcon. C'est un Soundtracker qui gère les fichiers aux formats MOD. Seulement un de plus ? Eh bien non, car ce dernier permet de jouer des fichiers MOD comportant jusqu'à 24 voies et exploite les capacités du DSP. Il permet aussi d'échantillonner ses propres samples pour les intégrer dans ses compositions.

Un programme très complet et français (Cocoricó !) dont le suivi est assuré par l'auteur depuis quelques mois déjà, gage de qualité... Attention : taille décompactée > 800 Ko

Shareware français.

Réf.: ST1247 1 x

### GRAPHISME

#### Dr. Bob's ICDRAW

TT / Falcon  
 © / GRAPH / UTILS /  
 ICDRAWUP.TOS

Pour les fanatiques d'icônes couleurs, voici une petite collection d'utilitaires qui inclut : un éditeur, un visualiseur (TT et Falcon), et une version beta d'un programme qui permet d'augmenter le nombre d'icônes disponibles sur le bureau (Falcon seulement). C'est sous GEM, bien réalisé, et c'est livré avec une petite collection vraiment originale d'icônes. De quel rendre tous les possesseurs de Falcon heureux !

#### Librairie MOD DSP 1.0

Falcon  
 © / MUSIQUE / SNDTRACK /  
 PLAYERS / MODLIB.TOS

Si vous utilisez le Basic Hisoft, cette librairie est faite pour vous. Elle vous permettra d'utiliser toute la puissance du DSP disponible sur le Falcon pour jouer des modules soundtrack au format MOD. On peut ainsi appeler très facilement des routines pour jouer de la musique en tâche de fond. Une petite notice explicative en anglais est fournie et vous permettra de comprendre comment installer cette nouvelle librairie avec celles déjà existantes. Vive la musique !

#### Rez Fooler 1.2

Falcon  
 © / GRAPH / UTILS /  
 REZ\_FOLL.TOS

Vous êtes sans doute nombreux à ne posséder qu'un moniteur VGA ou une télévision, mais pas les deux. Et certains programmes fonctionnent sur l'un et pas sur l'autre. Ce petit programme va vous permettre de faire croire à votre Falcon avec moniteur VGA ou RGB, ou votre TV, que c'est en fait un moniteur RGB ou une TV. Il n'est pas garanti que cela marche avec tous les

## VOILA LE NOUVEAU DP MAGAZINE N°14 SPÉCIAL AMIGA & ST!




Vous ne trouvez pas  
 le nouveaux  
 DP Magazine N°14  
 spécial AMIGA & ST  
 chez votre marchand  
 de journaux ?  
 Ne désespérez pas et  
 commandez-le pour  
 seulement

**19F**

(Disquette incluse  
 & port compris)  
 utilisez le bon prévu  
 ci-après.



Et encore un éditeur d'icônes couleur qui fonctionne en mode VGA. Celui-ci

**Réf.: ST1254 1 x** 

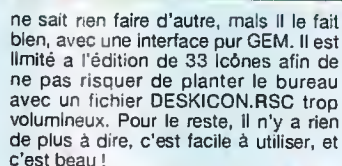
**Yukon C**  
ST / TT / Falcon  
① / JEUX / REFLEXIO /  
YUKON C.TOS


Le principe consiste à faire le maximum de points à chaque réussite, donc si une partie ne perd pas trop de points, elle n'est pas vraiment perdue. Quant à en gagner une, accrochez-vous ! Programme en allemand, mais limpide.

Réf.: ST1256 1 x 

TOWERS (A) T.T  
ST / TT / Falc Coul  
① / JEUX / AVENTURE /  
TOWERS\_A.TOS  
① / JEUX / AVENTURE /  
TOWERS\_B.TOS

Le voici enfin ! Annoncé au téléchargement



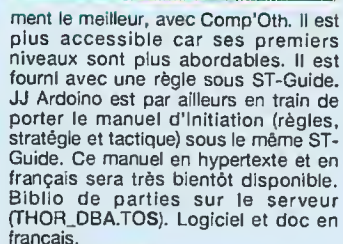
Réf.: ST1249 1 x 

**ST / TT / Falcon**  
**① / UTILS / SYSTEM / COLIC. 1.TOS**  
 Dans ces fichiers au format RSC sont conservés de nombreuses icônes couleur, animées ou non, et utilisables non pas comme le suggère le README sur le bureau à partir du TOS 2.06 mais sous Gemini ou sur Falcon. Un grand nombre de ces icônes viennent de Windows. et il y en a...

Réf.: ST1250 1 x 

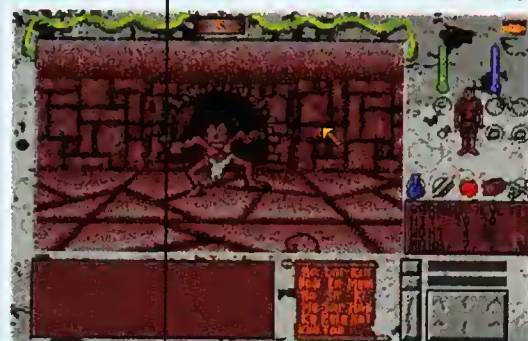
Shareware américain, donc en anglais.  
**ST Globe 4.23**  
 ST / TT Coui  
 © / EDUCATIF / STGLOBE.TOS  
 Voici un programme de découverte géographique pas mal du tout. Il per-

Un grand, grand Othello venant du PC, d'abord adapté en version non GEM (jusqu'à la 3.32). Le voici en version 3.36, et GEM 0.96. C'est indiscutable-




**Hector**  
ST Coul  
Ⓢ / JEUX / ACTION / HECTOR.TOS  
Hector est un jeu de plateau très bien réalisé. Il rappelle un peu Lode Runner

Medieval Chess, réalisé par JVI Enterprises (les auteurs de Towers) est un jeu reprenant la quasi totalité des règles des échecs, avec quelques règles supplémentaires... La plus importante de ces règles concerne la prise de pièce. «Prendre» une pièce donnera lieu à un combat singulier dans une arène, et il faudra faire preuve de sens tactique et de rapidité...



Compatible toutes machines 1 Mo mini (basse résolution ST), installable sur disque dur, ou bien jouable avec un ou deux lecteurs. Il peut se jouer seul ou à deux.

Sur le serveur, Il est réparti en deux archives, TOWERS\_1.TOS et TOWERS\_2.TOS, correspondant aux deux disquettes. Programme en anglais.

Réf.: ST1257 2 x 

50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes. Pour les produits de la Boutique vous vous référez au prix qui est indiqué.

Référence	Titre ou description	Prix
X X X X X X X	E X E M P L E	X X F
j u i l l e t '94	Frais de port	15 F
	Total	

juillet '94

ST ou  
PC

## ATTENTION !

**En cas de référence comportant plusieurs disquettes, vous devez multiplier obligatoirement 50 Frs par le nombre des disquettes !**




## Domaine Public & Shareware

**SHOW de MAJIC 12 - 386 mini-**  
mum

[illegible]

LA QUASI TOTALITE DES PRODUITS DE LA BOUTIQUE EST EN FRANCAIS. LA QUASI TOTALITE DES PRODUITS DU DP N'EST PAS TRADUITE.

Signez ici s'il vous plaît :

Réf PC1439 1x 

**PINBALL DREAMS 2 PREVIEW -**  
Toutes configurations

The logo for Pinball Dreams II features the word "PINBALL" in a blue, blocky font with a white outline, set against a dark, textured background that resembles a pinball machine's playfield. Below "PINBALL" is the word "Dreams" in a green, cursive script, and "II" in a large, gold, serif font. The entire logo is framed by a red, stylized border that looks like a pinball's path.



① / demo / jouables /  
PDREAMS2.EXE

**THE HORDE PREVIEW - 386**  
minimum avec 4Mo

Réf PC1444 2x 

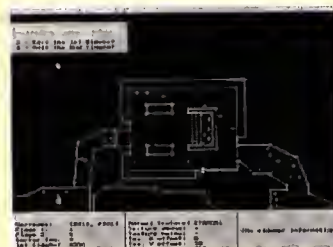
**DOOM AUDIO STUDIO** -  
Nécessite Doom

Voici le studio sonore pour Doom. Si vous voulez changer les sons du jeu, voilà l'utilitaire qu'il vous faut. Pour chaque action (tir, ouverture d'une porte, cri...), un son est associé à un fichier Wav. Vous pouvez maintenant associer le fichier que vous voulez !

Réf PC1449 2x 

**DOOM WOLF** - Nécessite Doom  
Avant de trouver DOOM, vous étiez

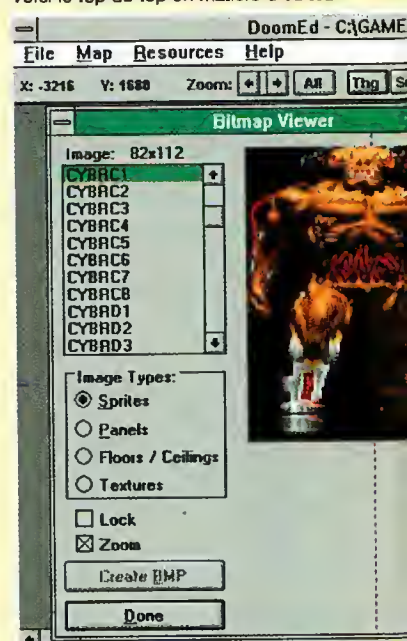
WOLFDOM 2.EXE  
DOOM EDITOR UTILITY -  
Nécessite Doom  
Voici un éditeur des niveaux de DOOM.



① /! jeux / doom / NEW-  
DEU41.EXE

**DOOM EDITOR 2.6** - Nécessite  
Doom ENBEGISTREE

Voici le top du top en matière d'éditeur



de niveaux pour DOOM. ATTENTION: Ce programme est uniquement dédié pour DOOM enregistré (L'auteur a fait exprès de brider son logiciel pour qu'il ne marche pas avec la version shareware). Vous disposez d'un éditeur intuitif sous Windows. Créer un niveau presque devient enfantin. Vous disposez d'aide pour vous permettre de



commencer... Vous pouvez éditer les sons et les modifiez. Bref, génial !  
 ) / !jeux / doom / DOOM-MED26.EXE

Réf PC1452 1x 

## Doom

### NOUVEAUX EPISODES - Nécessite Doom

Voici 22 niveaux re-manipulés pour donner un nouveau souffle à ce formidable jeu que vous avez peut-être déjà terminé. ATTENTION: Quelques niveaux nécessitent que vous possédiez la version enregistrée de DOOM. Certains ne fonctionneront donc pas avec la version shareware.

) / !jeux / doom / DOOM-NEW.EXE

Réf PC1451 2x 

## Accessoire

### WIZ MANAGER 1.1d - Nécessite Windows 3.1

Avec ce logiciel, le gestionnaire de fichiers va disposer de ce qu'il lui manque cruellement: une barre d'icônes configurables qui vous permet de ne pratiquement plus passer par les menus. De plus, vous disposerez aussi d'une pseudo ligne de commande pour exécuter des commandes Dos directement. Possibilité d'imprimer l'arborescence d'une unité, d'obtenir des informations sur le système ou l'unité en cours d'utilisation... Très pratique et très convivial.

) / !windows/utills/WIZMNGER.EXE

Réf PC1455 1x 

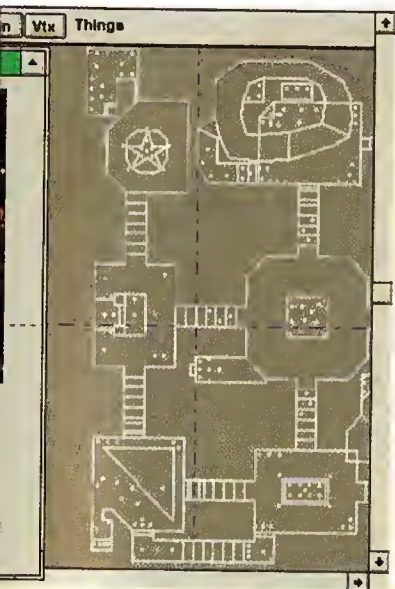
## Jeux

### ELECTRO MAN - 386 minimum

Voici le nouveau jeu de plateforme Apogee Software dans lequel vous diri-



OM\DOOM.WAD



gez un personnage perdu dans une base spatiale à la recherche de munitions.

Des opérations simples sur la courbe sonore sont disponibles.



tions pour son armes et de différentes clés pour s'en sortir. Graphisme sympathique en 256 couleurs. Support des cartes Adlib et Sound blaster.

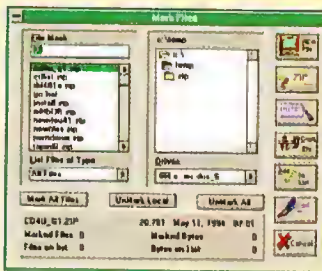
) / !jeux / action / ELECTROM.EXE

Réf PC1456 1x 

## Divers

### NOISE MASTER 2.01 - Nécessite Windows 3.1 avec carte sonore

Voici un programme qui vous permet de manipuler vos fichiers Wav ou Voc. Ce qui est pratique, c'est de pouvoir charger plusieurs fichiers en même temps. La transformations Mono/Stéréo est disponible. Il est très simple de faire des montages rapides.



(Changement de volume...)

) / !windows / utills / NM2011.EXE

ZIPMASTER 1.0 - Nécessite Windows 3.1

Voici un logiciel qui vous permet de

directement manipuler le contenu de fichiers d'archives du type Zip. Outre les classiques fonctions de création, d'extraction de fichiers, vous pourrez déplacer, détruire... les fichiers contenus dans les archives. Le logiciel peut aussi remplir des fonctions de gestionnaire de fichiers puisque les opérations tel que le déplacement ou la copie peuvent s'appliquer aux fichiers qui ne sont pas du type Zip.

) / !windows / utills / ZMW10.EXE

Réf PC1457 1x 

## Accessoires

### KILLER 2.0 - Nécessite Windows 3.1

Voici un programme qui vous permet de voir ce qui se passe dans la mémoire de Windows pendant l'exécution. Cela peut vous permettre de faire le tri dans vos DLL ou autres VBX qui se trouvent dans le répertoire System.

) / !windows / utills / KILLER20.EXE

### VB SYS BAR 1.1 - Nécessite Windows 3.1

Voici un logiciel qui vous permet de garder un oeil sur les ressources de Windows en cours d'utilisation, ainsi que sur la place disponible sur vos différentes unités. Vous pouvez installer une alarme sonore lorsque le niveau des ressources en cours d'utilisation atteint un certain seuil, ce qui peut vous éviter des blocages de la machine.

) / !windows / utills / VBBAR111.EXE

Réf PC1459 1x 

# POURQUOI NE PAS TÉLÉCHARGER ? MAIS OUI C'EST POSSIBLE !

Tous les logiciels proposés ce mois-ci et naturellement aussi ceux des mois précédents sont téléchargeables avec le Minitel

# 3615 GEN4

N'hésitez pas ! C'est la façon la plus rapide.

- Le câble pour télécharger coûte **95 F**

Le kit complet comportant un câble et le logiciel **Sapristi** coûte **110 F** port compris.

NOTRE ADRESSE

OUVERTURE

ASSISTANCE  
TÉLÉPHONIQUE

DISKIMAGE - 135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris - Métro Gare de l'Est

Du Lundi au Vendredi de 14h00 à 18h30 - Samedi de 14h00 à 17h30

(1) 46 07 21 97 - Du Mardi au Vendredi 17h00 à 18h30

Ce numéro n'est mis en place que pour répondre aux questions concernant vos commandes







# MAXI SOUND 16 et MAXI SOUND CD 16 : TOUT pour briser le silence de votre PC !



## MAXI SOUND 16

*Spécialement adapté pour toutes vos applications sonores ludiques et professionnelles, il inclut :*

- la carte sonore 16 bits multi-interfaces
- + la paire d'enceintes stéréo
- + le microphone
- = seulement 849 F TTC !**

**716 F HT**

## MAXI SOUND CD 16

*Conçu pour vos applications multimédia ludiques et professionnelles, il contient :*

- la carte sonore 16 bits multi-interfaces
- + le lecteur de CD-ROM double vitesse Sony®
- + la paire d'enceintes stéréo
- + le jeu sur CD-ROM MYST

**= seulement 1990 F TTC !**

**1678 F HT**

### Carte sonore 16 bits multi-interfaces, qualité CD

- Enregistrement et restitution des sons échantillonnés en stéréo sur 8 ou 16 bits et de 4 à 48 KHz
- Synthétiseur de musique FM stéréo
- Contrôle des volumes réglable
- Triple interface CD-ROM : Panasonic/ Sony / Mitsumi
- Interface midi full duplex et port jeu
- Livrée avec ses logiciels pour l'enregistrement, l'édition et la lecture de fichiers .WAV, .MID, CD audio...
- Compatible Wave Blaster et KorgWave Upgrade

### Lecteur de CD-ROM Sony® CDU-33A

- Double vitesse : taux de transfert de 300 Ko/s
- Compatible CD-Photo multi-sessions Kodak, CD-XA
- Interne
- Capacité de stockage : 682 Mo
- Temps d'accès moyen : 320 ms
- Mémoire cache : 64 Ko
- Prise stéréo de sortie casque avec contrôle de volume réglable
- Sortie audio stéréo
- Au standard MPC niveau 2. Aux normes HIGH SIERRA et ISO 9660

### Enceintes stéréo amplifiées amagnétiques

Bénéficiez d'une restitution sonore de qualité avec ces haut-parleurs stéréo 4 watts se connectant sur votre carte sonore.

- Circuit d'amplification pour améliorer les effets sonores stéréo
- Protection magnétique pour éviter les interférences
- Potentiomètre de volume
- Bouton de sélection mode "direct" ou "booster" (amplification des sons graves)
- Possibilité de connexions en entrée : baladeur, lecteur de CD...

### MYST, l'évènement en matière de jeu sur CD-ROM !

Vous devrez faire preuve d'imagination et d'intelligence pour trouver quelle catastrophe a tout fait disparaître de cette île étrange ! MYST est un véritable chef d'œuvre, d'une qualité graphique et sonore encore jamais atteinte sur CD-ROM !

Distribué par :

**GUILLEMOT INTERNATIONAL**

BP2 - 56200 LA GACILLY Fax : 99 08 94 17

Tél : (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71

Toutes les marques créées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Sony est une marque déposée de Sony Corporation, Japon. Wave Blaster est une marque déposée de Creative Technology. Myst est une marque de Cyan, Inc. Tous droits réservés. Tous les prix cités sont des prix généralement constatés. Photos non contractuelles. Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sans préavis.



Merci de me faire parvenir gratuitement une documentation sur MAXI SOUND 16 ☐ MAXI SOUND CD 16 ☐ , ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

Nom.....Prénom.....

Société.....

Adresse.....

.....CP.....

Ville.....Tél.....

**Coupon à retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL  
BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE**



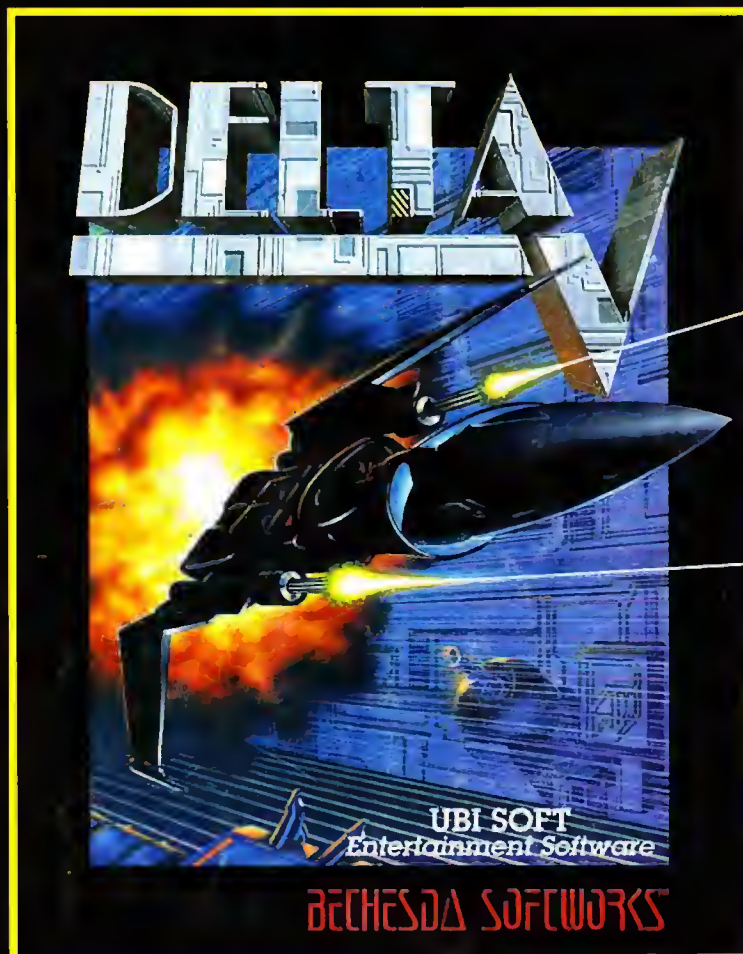
# CE N'EST PAS UN JEU... C'EST UN ÉTAT D'ESPRIT !

Entrez dans le monde virtuel des Netrunners :  
vous piloterez le vaisseau le plus rapide de toute la galaxie,  
au milieu de paysages polygonaux fantastiques,  
tout en 3D et en 256 couleurs !

«Une merveille  
graphique et sonore».  
PC Loisirs : 18/20



«Ce shoot'em up  
enchantera les  
fanatiques du genre... Un  
vrai régal !».  
Joystick : 90%



«Animation ultra rapide  
et fluidité  
extraordinaire».



«Une vitesse  
d'animation  
époustouflante».  
Génération 4 : 90%



## UNE NOUVELLE DÉFINITION DE LA VITESSE !

Bientôt disponible  
sur IBM PC  
en VERSION  
FRANÇAISE.

# DELTA V™

UBI SOFT  
Entertainment Software  
28, rue Armand Carrel  
93100 Montreuil sous Bois  
Tél : 48 57 65 52

## Jouez et gagnez

le top pour vos micros,  
DES LECTEURS CD ROM  
DES PACKS MULTIMÉDIA  
VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR  
CD, PC, AG



TÉLÉPHONEZ VITE AU

# 36 68 22 24

2Fr19 par minute

En vente dans les Fnac et les meilleurs points de vente.